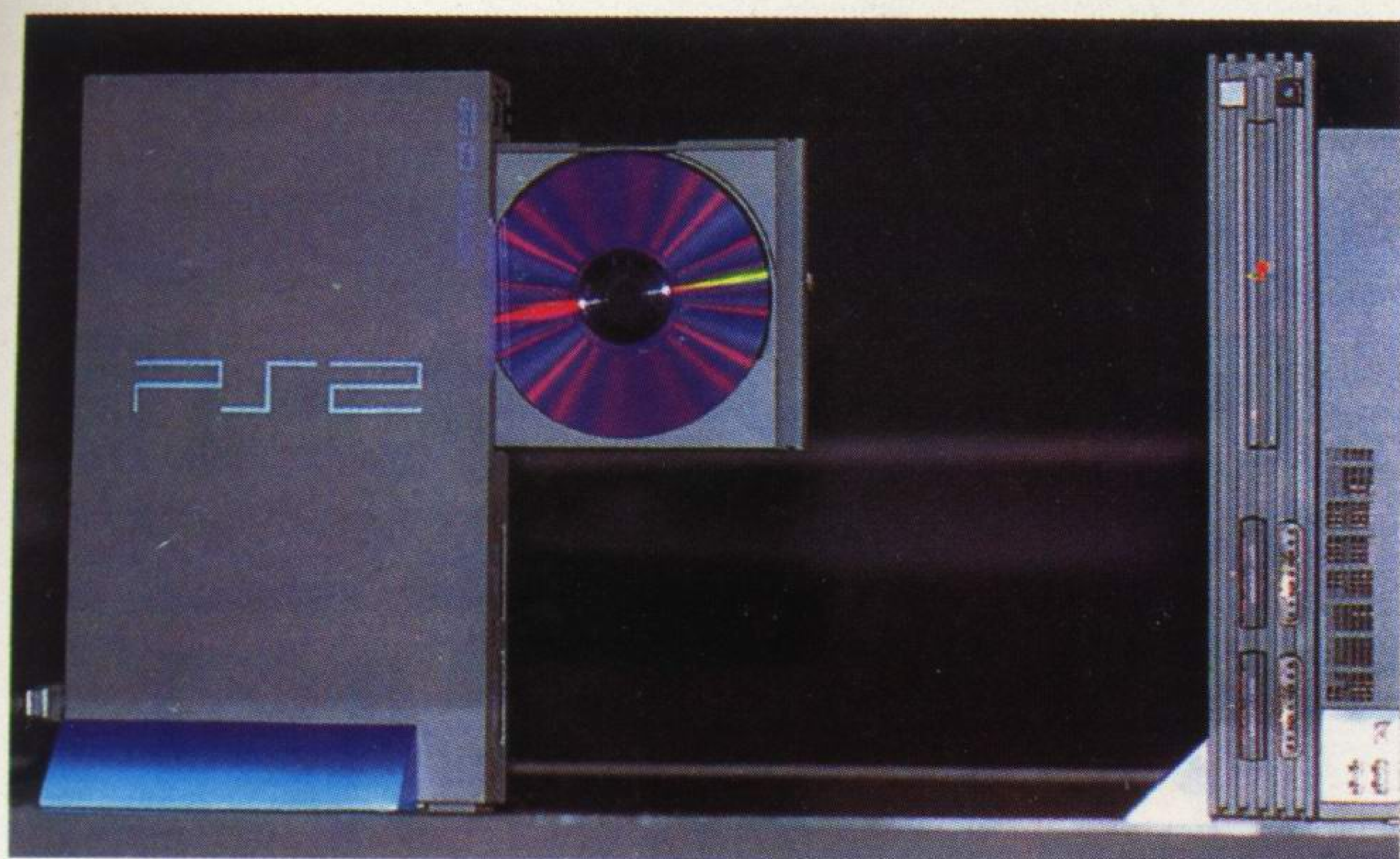
电子游戏与电脑游戏

TV
&
PC

电子与电脑娱乐





PLAYSTATION2 最新情报大公开

引起各界玩家广泛注意的PS2终于公布了进一步的情报，其强大的机能使各界既感震惊，又感欣喜。下面，我们将为大家介绍几款目前公开了的PS2专用软件，那细腻的画面称得上是游戏史上的一次革命！

铁拳 TAG TOURNAMENT

NAMCO/对战ACT/发售日未定/价格未定



这是NAMCO公司"铁拳"系列的最新作，其高素质的映像使得所有观看者目瞪口呆。无论是角色动作的流畅感，还是发丝的飘动、衣纹的处理以及神情的变化，这一切都有着如同CG MOVIE一般的震憾力！







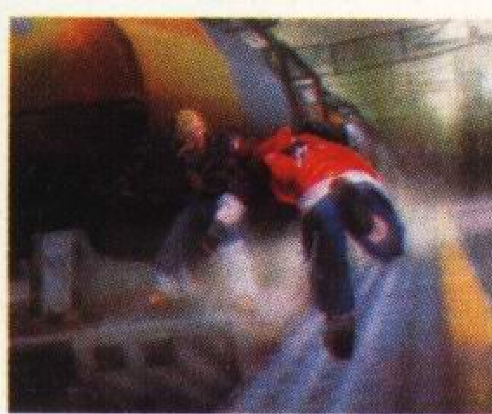


THE BOUNCER

SQUARE/ACT/发售日未定/价格未定



这是SQUARE公布的最新动作游戏，由曾制作"TOBAL"的梦工厂负责制作。



决战

KOEI/SLG/2000年3月4日发售/价格未定

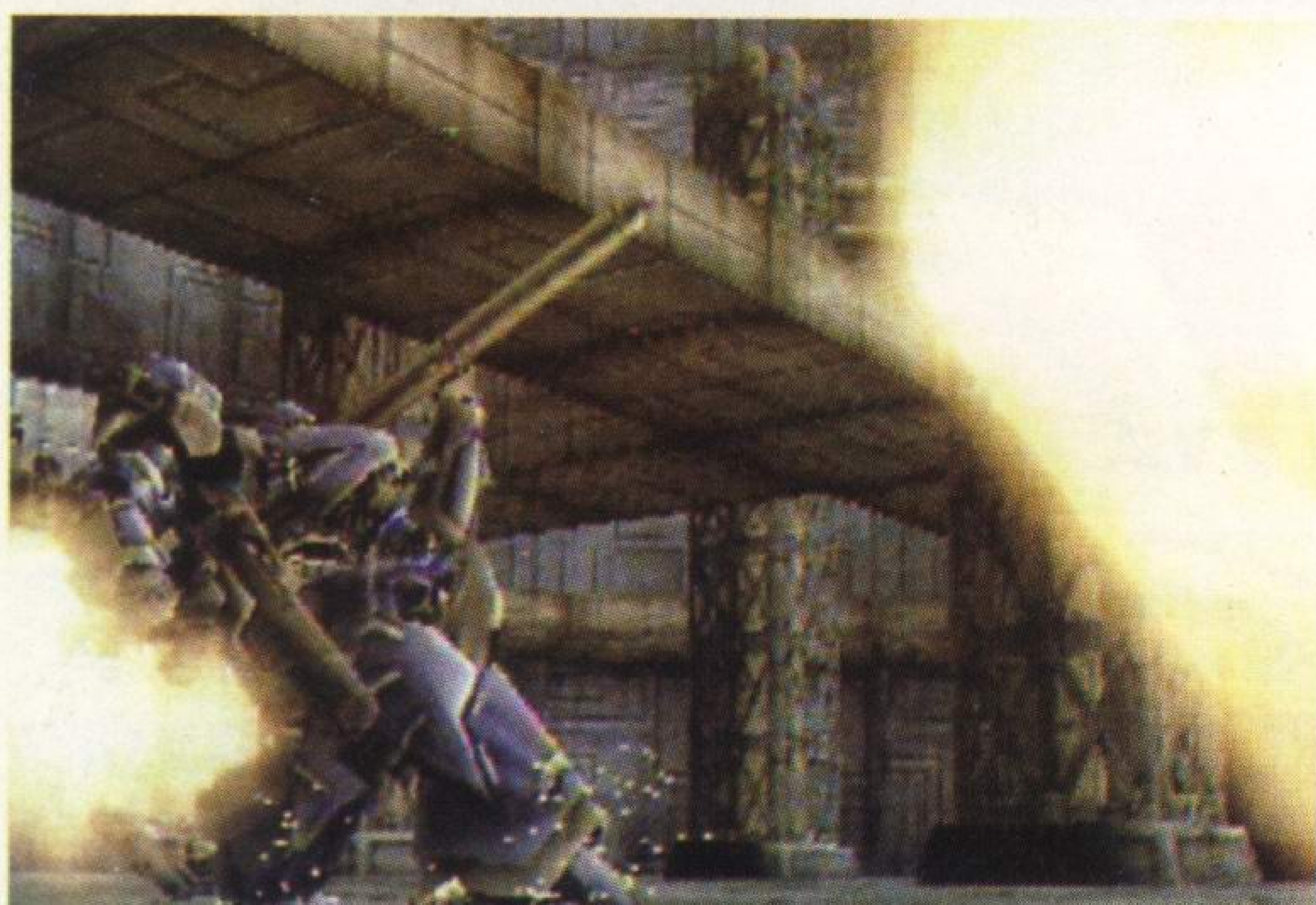
这是KOEI公司预定于2000年3月4日发售的历史模拟游戏，作品中共有300多位用POLYGON描绘的角色，这将是此类游戏爱好者不容错过的精品。





装甲核心2

FROM/ACT/2000年夏/价格未定



PS2所描绘出的机器人对战场面充满了迫力，弹道轨迹及爆炸的火光等极为真实。

新山脊赛车

NAMCO/RAC/发售日未定/价格未定



不必多说，只看画面就可知道本作将成为史上最华丽的赛车游戏。



(月刊)99·11期(总第40期)
1999年11月1日出版



本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈日岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085
邮购咨询电话:010-62924382
广告及业务咨询电话:0351-7066387
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台新华印刷厂蓬莱厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年11月1日
定价:6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏



EVENT 次世代新主机 PS 2 特别报导

在 9 月 13 日，SCE 正式公布了新世代家用主机“Play Station 2”的所有相关资料及造型，PS 2 将肩负着 SONY 的期望，顺利承接原有 PS 在全球 6000 万台的销售市场。PS2 将在明年 3 月 4 日正式发售，售价为 39800 日圆（约 US $370 美元），并能够播放音乐 CD 及 DVD 影片。此外还附赠一支 PS2 专用手柄及 8MB 记忆卡。

下面为 PS2 的所有详细规格：

主机名称：Play Station 2

零售售价：39,800 日圆（约 US $370 美元）

发售日：2000 年 3 月 4 日

主 CPU：128 Bit Emotion Engine，速度 294.912 MHz

绘图处理器：Graphics Synthesizer，速度 147.456MHz

主记忆体：Direct RDRAM，32MB

绘图记忆体：Embedded Cache VRAM，4MB

音效处理器：SPU2，48 声道数位音源

音效记忆体：2MB

I/O 处理器：Play Station CPU，速度 33.8688MHz

I/O 处理记忆体：2MB

DVD Driver：CD－ROM 24 倍速；DVD 4 倍速

对应媒体：PS 游戏光碟、PS2 专用 CD－ROM、DVD、音乐 CD、DVD 影片

连接埠：USB X 2；IEEE1394 X1：第三型 PCMCIA X 1

操纵器：类比震动手柄 Dual Shock 2x 2

记忆装置：8MB 记忆卡 x 2

主机附件：Play Station 2 Demo 光碟、AV 视讯线、AC 电源线

主机尺寸：301mm（长）X 178mm（宽）X 78mm（高）

主机重量：2.1 公斤

SCE 社长久多良木健在发表会上指出，PS2 是创造数位影音游乐的新指标，将创造完全互动的全新游乐新视野。PS2 初期出货数为 100 万台。至于亚洲地区预计 2000 年夏天、欧美地区为 2000 年秋天发售。

除了 PS2 主机规格外 SCE 还公布 PS2 对应周边及控制器的规格：



对应控制器：类比震动手柄 Dual Shock 2

型号：SCPH－10020

售价：3500 日圆（未税）

发售日：2000 年 3 月 4 日

主要功能：除了“start”及“select”键之外，所有按键都是类比式控制，灵敏度更高，并相容原 Dual Shock 手柄的资料。

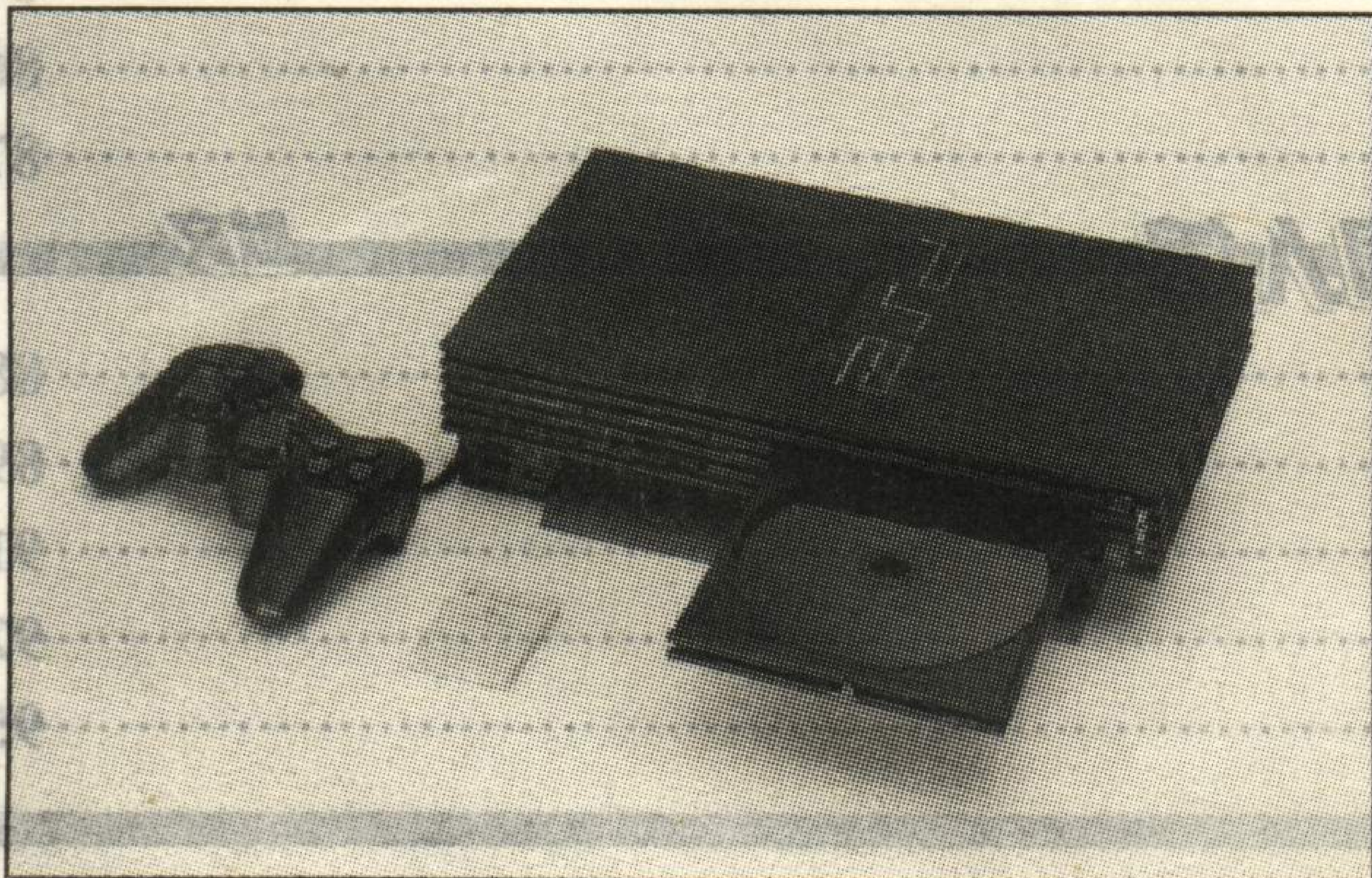
记忆卡：8MB 大型记忆卡

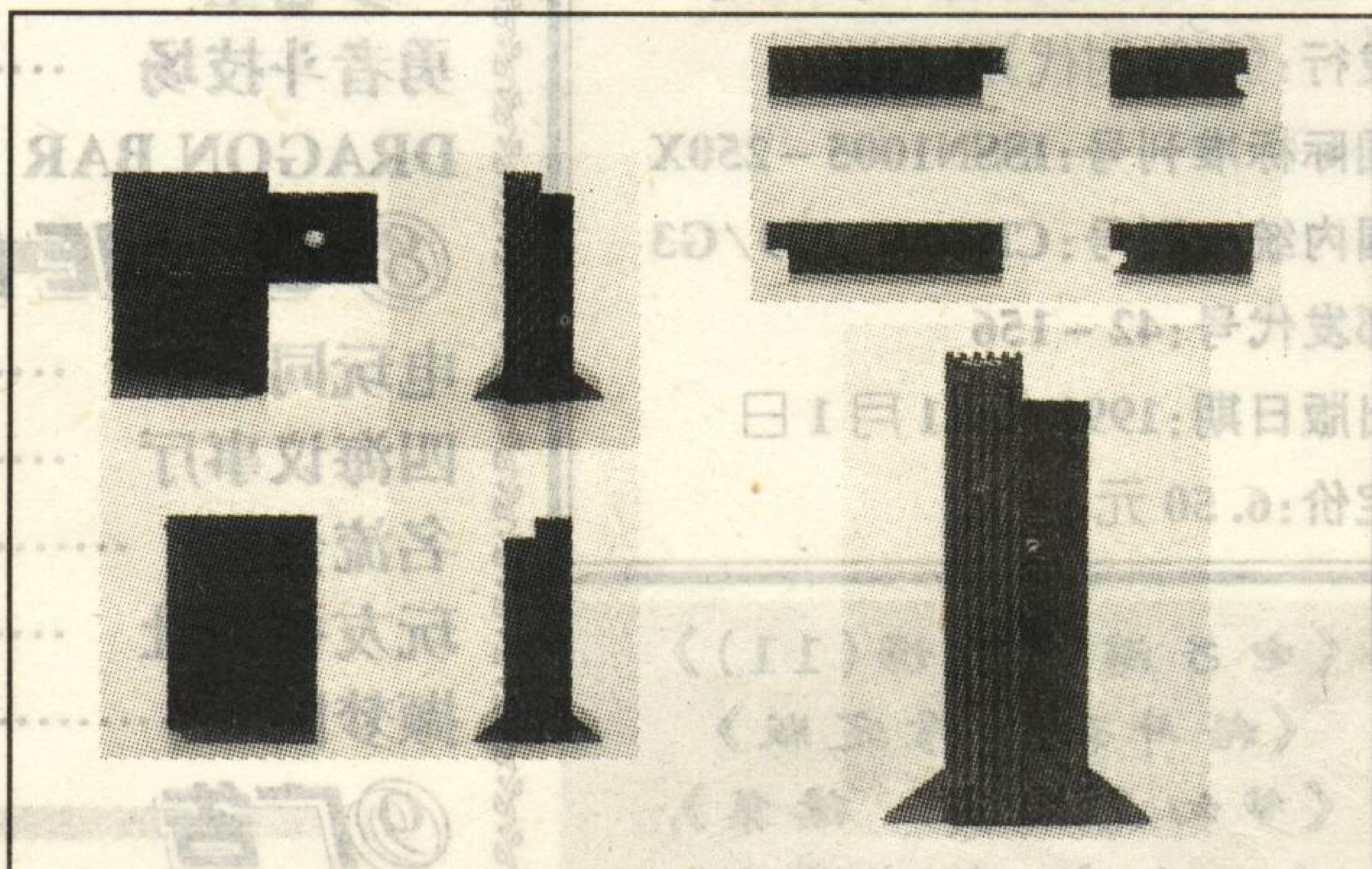
型号：SCPH－10010

售价：3500 日圆（未税）

发售日：2000 年 3 月 4 日

功能：比原本 PS 的记忆卡传输速度快上 250 倍，并采用一种名为“Magic Gate”的系统进行资料加密及保护，安全性大大增强。





NEWS PS2的软件开发工具

SCE除了公布PS2的主机规格、周边、网路……等功能之外，也公布了PS2软件开发工具的相关资料，其中包含规格、售价及SCE提供的支援及服务……。

这次PS2的软件开发工具比起原本的PS更简单易用，而且功能更加强大。PS2的开发环境尤如一台个人电脑，是个完整、开放的环境，并且介面也跟个人电脑相同，使使用者能够很快的适应环境，并能通过网络与电脑、工作站相互连结。

PS2的开发工具整合了两大部分，分别是Play Station programming/debugging mode及workstation mode，并以目前最热门的作业系统——Linux为主架构，所以系统稳定、开放、高效能将是PS2标榜的作业环境。下面为大家介绍一下PS2软件开发工具的详细资料。

正式规格

主机名称:Play Station 2 Development Tool

型号:DTL－T10000

零售售价:200万日圆（未税）

主机尺寸:230mm（长）x 405mm（宽）x 422mm（高）

作业模式:

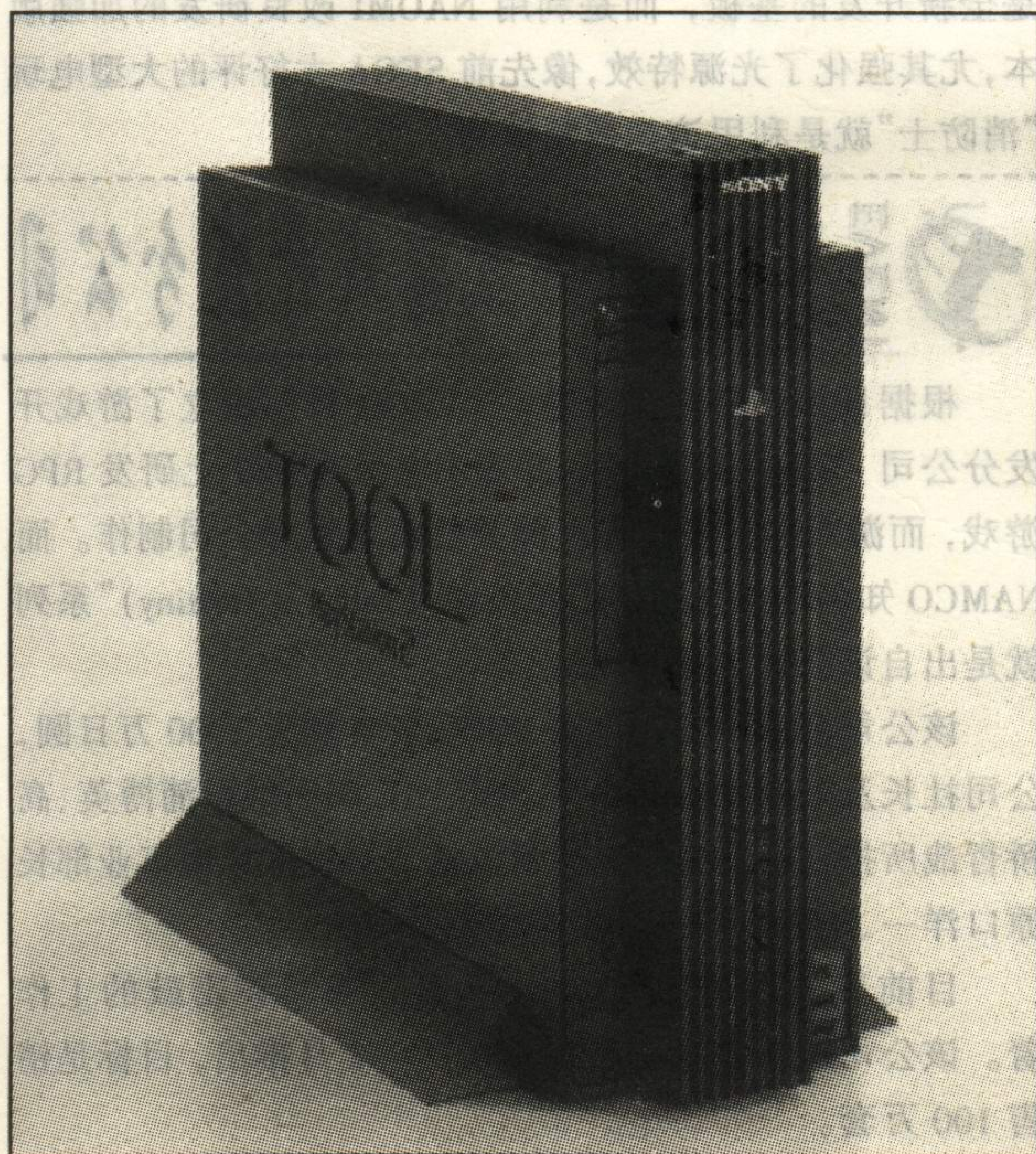
"TOOL"(development environment) mode

"WorkStation"mode

CPU:128 Bit "Emotion Engine",速度294.912 MHz

绘图处理器:"Graphics Synthesizer",速度147.456MHz

主记忆体:Direct RDRAM,128MB



绘图记忆体:Embedded Cache VRAM,4MB

通信处理器:MMX Pentium,233MHz

音效处理器:SPU2,48声道数位音源

音效记忆体:2MB

I/O处理器:PlayStation CPU,速度33.8688MHz

I/O处理记忆体:2MB

DVD Driver:CD－ROM 24倍速;DVD 4倍速

硬碟:3.5" HDD X 2（最多3个）

网路传输规格:100 Base－T / 10 Base－T

外部控制器扩充槽:2个

记忆卡插槽:2个

USB连接埠:2个

PCMCIA连接埠:1个

IEEE1394连接埠:1个

视讯输出:AV端子、S端子、数位输出端子

电源需求:AC100—240V(+10%);50/60Hz(+10%)

电力消费:3.8 A（100V），1.6 A（240V）

NEWS PS2的加盟游戏厂商

SCE在公布PS2规格之后，紧接着还公布了加盟PS2的游戏厂商资料，到目前已有89家日本游戏公司、46家北美游戏公司、27家欧洲游戏公司加盟PS2游戏开发行列，截至目前为止共有162家游戏公司加入PS2。

而这些游戏公司中目前已有45家公司收到PS2游戏的开发工具，也正在开发PS2对应的游戏，而对应PS2的游戏也将会陆续发表。

NEWS PS2的完整网络功能

PS2的规格终于公布了，它具备了完整的网路功能。在当初PS之所以吸引玩家及游戏公司的支持，除了完善的硬件功能之外CD－ROM大容量保存、廉价易制造的优点都是让PS普及的因素。而PS2将发扬这些优点，相容CD－ROM及DVD,让游戏制作更没有容量上的限制。

此外因为网络科技的发展，PS2也将规划完整的网络功能，玩家除了能够利用PS2进行基本的网络浏览、收发电子信件、线上聊天等功能外，完整的网络资源下载也是PS2延伸功能的重要目的。玩家能通过PS2上网下载游戏资料，数位音乐文档等网上资源，并且储存在SCE日后将发行的PS2专用硬盘中。

目前SCE向着发展电子数位网络先趋为目标，除了将积极发展网络科技外，PS2将完整结合网络资源、个人电脑的网络介面及架构（PCMCIA)，建立一个全新的数位娱乐新视野。

NEWS 微软的游戏主机X—BOX

目前微软正在秘密制作一台全新架构的游戏主机，准备进军游戏主机市场。根拒美国知名电玩杂志 Next Generation 在10月份专刊中大幅报导了微软 X-BOX 的有关消息。在报导中指出 X-BOX 有不输于 PS2 的硬件功能，及更开放完善的硬件架构及开发环境，将是一部具备完整多媒体功能的 Set-Up-Box，而且多家知名游戏厂商也对 X-BOX 表达高度兴趣。下面是电玩杂志 Next Generation 对 X-BOX 的规格报导。

作业系统：特制版 Windows 2000
中央处理器：Intel 或 AMD CPU（500 Mhz 以上）
3D 处理器：3DFX 研发的全新 3D 绘图晶片
对应媒体：DVD / CD-ROM
储存设置：4~6 GB 的硬盘
网络功能：标准配备
控制器：USB 连接埠控制器 X 4
预计发售日：2000 年秋天
预计售价：300~350 美元

NEWS "海豚"综合报导

任天堂目前公开表示，因为新世代主机"海豚"的研发步调受到些许延误，所以"海豚"正式对外公开时机将延到明年八月的"Nintendo Spaceworld Show"，而这无疑宣告"海豚"不可能赶在2000年底前推出，延期发售将不可避免。

另一条新闻表名任天堂与美国3D加速卡研发大厂S3日前共同发表合作声明，将把S3最新研发的影像压缩技术"S3TC"沿用在任天堂新世代游戏主机"海豚"上，这将大幅增加"海豚"的战力，也增加了21世纪家用游戏市场的不确定因素。"S3TC"是由S3研发的最新影像压缩技术，能够在不失真的情况下，将影像资料压缩到原本的六分之一，并支援最大解析度 2048 x 2048 32 bit 色贴图。因为简便易用效能突出，所以广获电脑绘图工作者的好评，微软甚至把"S3TC"纳入最新"Direct X 7.0"规格中。

另外，相信注意电玩界消息的玩家都应该清楚，今年5月12日任天堂宣布将与日本松下集团、IBM、Art-X 共同开发新世代 DVD 游戏主机"海豚"，不过美国松下分公司负责人 河边刚纪在日前发表了一份产业声明，除了发表"海豚"的 DVD 光碟机具备 DVD 影片播放功能之外，并且不打算在北美地区发售"海豚"。至于松下为何会做出这种决定，河边纲纪表示他对游戏市场没兴趣，而在松下规划中"海豚"是台影音家电，游戏只是附属功能而已，松下希望能全心在专业领域发展。

NEWS 任天堂调整获利预测

任天堂日前正式对外宣布调整1999~2000年上半年的财务预测，调整金额为500亿日圆（约 US 4亿7500万美元），调幅为31.2%。而调整的原因主要是因为北美地区 N64 调整售价及日圆持续升值所致，此外 Game boy Color 的强作"口袋怪兽金·银"延期也是其中一项重要原因。

任天堂去年以1590亿日圆的净利，荣登日本游戏界获利第一名宝座，获利所得甚至比第 二名到第10名加起来还多，任天堂还意气风发表示今年要比去年赚更多钱，没想到事情演变竟然如此。因为 SEGA DC 在北美气势如虹，逼使 N64、PS 双双调降售价；而任天堂预估占获利所得58%的"口袋怪兽 金·银"又延期发售，逼使任天堂不得不调整获利预测。

2000年的游戏产业果然是诡谲多变，SEGA 的背水一战、SONY 的放手一博、任天堂的波涛汹涌及微软的虎视眈眈，一切发展颇值得玩味。各位也请期待杂志的后续追踪报导。

NEWS SEGA的大型电玩新基板

这是日本发布的一则新闻。9月份 SEGA 在 AM SHOW 上曾经演示过一段"星际大战首部曲—急速飞梭"的游戏开发画面，那逼近电影水准的游戏曾让所有人看的目瞪口呆。新闻表明该游戏并非利用 DC 互换基板 NAOMI 制作，而是利用另一块名为"HIKARU"的基板制作。不过这并不是全新开发的基板，而是利用 NAOMI 改良研发的加强版本，尤其强化了光源特效，像先前 SEGA 大好评的大型电玩"消防士"就是利用该基板制作的。

EVENT NAMCO成立游戏开发分公司

根据日本产经新闻报导，NAMCO 目前成立了游戏开发分公司"Monolith Soft"，并表示有意在 PS2 上研发 RPG 游戏，而游戏的开发工作可能委任由这家分公司制作。而 NAMCO 知名的 RPG 如"幻想传说（Tales of Destiny）"系列就是出自该公司之手。

该公司由 NAMCO 出资90%，资本额为3000万日圆，公司社长及副社长都是由原 SQUARE 离职的杉浦博英、高桥哲哉所担任；而执行董事则包括 NAMCO 家用事业部长原口洋一、NAMCO CS 开发本部部长等人。

目前该公司员工60名，并且正在紧锣密鼓的工作着。该公司最新作品预计在2001年12月推出，目标是销售100万套。

NEWS SEGA扩大DC网络事业

SEGA目前对外宣布，为了因应DC日益扩大的网络事业，将进行必要的公司内部改组，其中DC网络事业部门于10月1日正式独立，以因应日益成长的网络事业。

而独立出去的网络事业部，将与CSK总合研究所旗下子公司国际投资株氏会社(IIC)合并，希望结合彼此力量强化新公司的能力及机动性，并强化在网络架构、电子商务中的竞争力。

此外SEGA美国分公司目前也积极建构北美DC网络，并进行小规模企业重整，加速SEGA网络事业的转型。

SEGA大老板，也是CSK社长的大川功曾明确表示，SEGA将转往网络事业发展，因应未来网络激烈的发展趋势。SEGA的脚步明显比SONY、任天堂勤劳，或许这也是SEGA另一个转机吧!

EVENT SEGA与迪斯尼的合作计划

SEGA美国分公司目前宣布与迪斯尼乐园签订两年合约，将在迪士尼乐园的“明日世界”游乐区中建立SEGA游戏展馆，让所有到迪斯尼乐园的玩家能够在那里玩到最新最炫的DC游戏。

目前这项合作计划以于9月30日先在美国佛罗里达迪士尼乐园试办，并将在那里建构一处占地2900平方英尺、34台DC主机供玩家现场试玩区，除此之外还将展示最新网络游戏，让玩家能进一步感受到DC游戏乐趣。

目前迪斯尼每年有超过800万人次的游客参观，并预估这项合作计划每年能让至少100万人次的玩家实际体验DC游戏的乐趣，并加速DC游戏主机的普及。

NEWS DC的家庭、学校网络计划

为了替DC网络计划打下基础，以及为DC家用、学校网络计划铺路，SEGA目前正式与CSK总合研究所、ASCII、日本教育关连团体……等共同组成“学校·家庭网际网络资讯传输共同实验协会”，宣告DC网络功能进入多元化实验阶段。

该协会会长由CSK社长，也是SEGA幕后大老板 大川功担任，主要的任务在于日本家庭网络、学校网络实用化规划，他们将以DC为该计划的轴心，作为网络终端机，并选取三所学校、3000户家庭作为实验对象。每个实验对象都能获得具备完整网络功能的DC主机，并免费提供完整的网络功能，以实验DC网络的功能及接受度。

实验期间为2000年4月～2000年底，实验结果将作为日后DC网络计划的基础。

NEWS NEC家庭电子事业部解散

日本NEC集团日前宣布进行大规模的企业重整计划，当初负责“PC－Engine”、“PC－FX”游戏主机的NEC家庭电子事业部(NEC Home Electronics)也被解散，算是为NEC的家用游戏机事业画下休止符。

NEC家庭电子事业部当初在NEC集团中专门负责家用游戏事业的发展，1988年与日本Hudson Soft共同研发全世界第一台对应CD－ROM的8位元游戏主机“PC－Engine”，当时也风光一时，可惜后继无力以及被SEGA Mega Drive、任天堂的SFC夹杀而败下阵来。而1994年NEC规划“PC－FX”作为PC－E的接班机种，可惜发展方向错误而提前淘汰，而NEC的家用游戏事业也从此一蹶不振。

NEC将提拨1000亿日圆作为企业重整所需经费，而企业重整后将把发展方向转为网络科技导向，除了与三菱集团保持密切合作之外，也将寻求与其他厂商结盟，以应付来自台湾地区资产厂商竞争及迎合网络市场的发展。此外NEC将在2000年一月规划成立新事业部，至于是否涉足游戏产业则未定。

NEWS 美国任天堂总裁易主

根据美国传来的消息，美国任天堂总裁Howard Lincoln即将在2000年二月卸任，职缺将由任天堂总公司派任替补，而退休后的Howard Lincoln也受邀担任西雅图水手棒球队的总裁。Howard Lincoln在任期间带领任天堂进攻北美市场成果丰硕，而N64的市场占有率足以与PS分庭抗争，可说是任天堂拓展北美市场的大功臣。任天堂曾多次挽留Howard Lincoln，不过他拒绝了任天堂的好意，选择了工作压力较小的棒球队总裁，但是Howard Lincoln表示仍可以担任任天堂的顾问，为任天堂提供咨询上的建议。

目前Howard Lincoln正积极利用短暂的时间进行工作交接，不过游戏业界都认为Howard Lincoln的离去可能对任天堂造成蛮大的影响。任天堂日本总裁山内博、美国总裁都将在明年卸任，而任天堂新主机“海豚”也将在2000年以后上市，这时候的任天堂集团高层人事异动是否会影响任天堂新主机、甚至是整个集团的发展走向，后续的发展值得注意。

NEWS DC“Cable Modem”计划实验开始

根据日本朝日新闻报导，SEGA已于9月26日选定日本关西地区伊丹市白雪富士区进行DC宽频网络计划实验，以实验DC Cable Modem计划可能性，并作为日后DC宽频网络计划的基础。



NEWS NAMCO跨足通信服务

NAMCO日前宣布将在10月1日提供NTT DoCoMo网络行动电话"i-Mode"网络服务，提供使用者利用行动电话进行简单的图像传输、游戏服务，并为进军网络通信市场作好了准备。

这项名为"NAMCO Station"。的通信服务系统，能让使用者从行动电话选单中选取美日更新的新闻服务、可爱的Icon图示甚至一些如性格诊断、算命、弹子机……等小游戏，并能将资讯储存在附加的记忆卡上，让行动电话的服务更加多元化。不过该服务仅限于日本当地。



NEWS 任天堂的新游戏系统获专利

任天堂美国分公司日前宣布他们取得一项北美专利，并将用来研发航空飞机上的游戏系统"Nintendo Gateway"，开启另一个广大的潜在市场。

负责研发该系统的任天堂网络计划部经理Peter Eck表示，航空飞机的游戏市场是个非常广大的电玩处女地，全世界每天有数百万人次搭乘飞机，绝大部分是具有经济能力的成年人，而且有一半以上从未接触过电子游戏。试想每次坐飞机时不是很无聊、就是看着无趣的电影发呆，就是睡觉打发时间，如果这时有个游戏能够消磨漫长的飞行时间，将会让他们的印象更加深刻，这也是目前其他厂商从未注意到的游戏市场。

任天堂为了开发这个全新的游戏市场，早在1993年便着手研发能在飞机飞行时游玩，却又不影响飞机安全的游戏系统，而"Nintendo Gateway"就是他们研发的成果，并取得北美第5,959,596号专利。

目前全世界有多家航空公司对这套系统极有兴趣，如日本亚细亚航空、新加坡航空、马来西亚航空、加拿大航空等都表示高度兴趣，并将会陆续引进该系统。



EVENT 日本举办DC免费试玩活动

SEGA为了让更多还没接触过DC的日本玩家进一步感受到DC的游戏魅力，目前宣布将与日本便利商店连锁联盟合作，推出DC免费出租试玩活动，玩家能够免费租用DC主机和所有配置以及游戏的体验版一个星期，活动期间由9月22日~11月30日。

日本玩家只要携带身分证明，到全日本各个Game TSUTAYA、Game STAND游戏连锁专卖店，便能租用DC主机及游戏体验版一个星期，不过只限日本本地及日本国民，还有因为租用的DC主机数量有限，可能也会采用会员限额制，租用者必须是游戏专卖店的会员才能租用DC。



NEWS IBM研发声音识别新技术

以技术力闻名于世的蓝色巨人IBM日前对外公布所研发的最新声音识别系统"ViaVoice"，这个系统以惊人的识别能力及自动学习功能，大幅缩短以往电脑语音识别的错误及时间，而且首款对应该系统的游戏也正在积极的开发中。

IBM表示，透过"ViaVoice"的帮助，使用者能享受前所未有的便利，并省下三分之二以上的时间。而第一款对应该系统的游戏是一款语音问答游戏，与其他同类型游戏不同的是，游戏进行的方式是"全程语音"，对玩家而言相当方便。此外上个月任天堂也表示"海豚"将会采用IBM最新研发的语音识别系统，可以预期"海豚"的游戏系统与现今的主机将有相当大程度的进步。



EVENT 北美DC销售再创新纪录

SEGA当初所花的心血终于有了回报！继9月9日DC在北美地区创下单日营业额9800万美元的新纪录后，DC再一次创下游戏史上的新纪录，因为DC在短短两周内的销量已经突破50万台，是目前最快达到50万台销售量的游戏主机。

目前DC在北美售出51万4000台，营业额也累积到达1亿4500万美元，这个纪录远比当初SEGA预期一个月售出40万台DC来得多，由此可见DC在北美真的是大受好评，SEGA极有可能靠着DC，风光重回北美市场。

不过在9月13日PS2震撼登场，并预计2000年3月4日发售(亚洲为2000年夏天；欧美为2000年秋天)，如何把握在PS2发售前的近一年时间内全力巩固DC北美市场，将是SEGA目前最重要的工作。目前SEGA今年下半年为DC准备数十款强打游戏，北美地区圣诞节前也有40款以上DC游戏推出，相信SEGA是以背水一战的决心看待这次最后反击了！



NEWS SQUARE将举办重大发表会

近日日本有消息报导，说SQUARE打算在11月23日在日本横滨国际展览馆举办新作发表会，对外展出他们最新游戏产品。根据报导指出PS版的"Final Fantasy IX"及PS2的新作软件将会在会场首次公布。

不过可惜的是这场发表会并不对一般民众开放，SQUARE只打算把10,000个名额给幸运的玩家进场，至于招待卷将由SQUARE的产品回函中抽选，而日本以外的玩家中奖机会可能不是很高。

NEWS PS2对应OpenGL

目前SCEI与掌握着世界电脑动画绘图先进技术的美国Silicon Graphics公司(SGI)共同宣布,PS2将支持SGI开发的高效能3D应用程式介面"OpenGL",这样将会使PS2的软件开发工作更加便利。

SGI的高效能3D API"Open GL"与微软的"Direct X"并称为目前最受欢迎的两大3D API,虽然"Open GL"的普及程度不及"Direct X",但是在整体效能上却比较好,目前电脑上一些知名的3D游戏如"Quake III Arena"、"Unreal"等都是利用"Open GL API"所制作的。

SGI的产品经理Steve McGuigan表示:"我们很高兴能够与SCEI合作,将Open GL纳进PS2的开发工具中,OpenGL目前广受世界电脑绘图开发者的支持,而OpenGL的高效能、高整合性也是维持游戏品质的重要保证,我们也希望借由这次合作,让更多玩家能享受到高水准的PS2对应游戏"。

NEWS SONY进军数位电影市场

根据日本产经新闻报导,SCEI社长久多良木健已经正式与世界知名电影导演乔治鲁卡斯接触洽谈,在他们的谈话中,除了洽谈了星际大战游戏推出PS2版的可能性外,并计划以PS2为中心,发展利用宽频网络架构的数位电影市场。

在久多良木健规划中,只要美国好莱坞电影公司能够将电影给数位化,SCEI就能利用PS2高速的宽频网络构架将数位电影资料传送到每个用户家中,这种全新的娱乐新概念,结合游戏、影像、声音、文字资讯,并以网际网络将讯息传送到用户手中,这种全新的娱乐构架,就是PS2亟欲达成的目标。

NEWS 任天堂的下一代掌上型游戏机

任天堂在8月底的"Nintendo Spaceworld Show"正式对外宣布,将在2000年8月发售全新32位元彩色液晶掌上型游戏机"Game Boy Advence",其新主机可向下兼容目前Game Boy Color的游戏,依照任天堂目前在掌上游戏机市场占有率及实力表明,此主机是很具有市场竞争力的。



左图为假想图,它是由日本游戏杂志的编辑所作,按键的设计思路来自任天堂,在屏幕两边各有一个喇叭,外型有点象SNK的掌机。

NEWS DC的专用大型外部记忆体ZIP



在前几个月SEGA与美国IOmega共同宣布将开发DC专用大型外部记忆装置,将采用容量高达100 MB的"ZIP",而目前似乎有关这台DC专用ZIP的试作机造型已曝光,而且如早先预期的,ZIP是装置在DC主机下方。

这台DC专用ZIP主要功能是提供玩家利用ZIP纪录游戏纪录、电子邮件档案、网络档案、甚至是游戏资料片,让DC的功能继续延伸。ZIP预计在2000年第一季发售。不过SEGA目前还未正式决定DC专用ZIP的最终规格,所以目前公布的消息可能会有所变动。

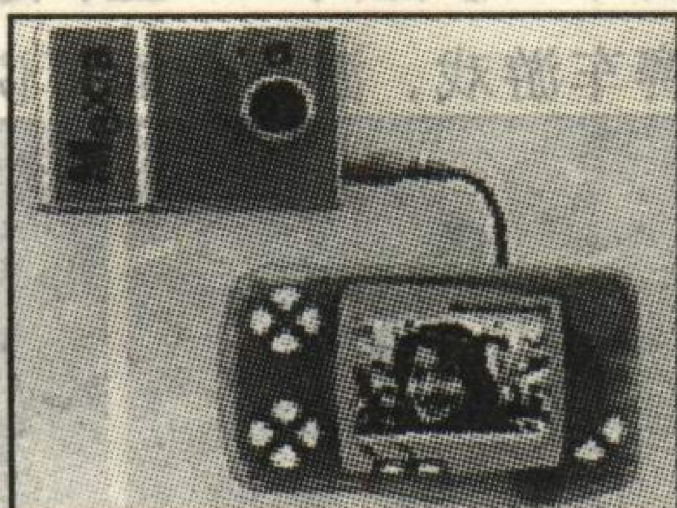
其实就目前电子游戏的发展趋势而言,网络功能将是未来游戏主机的必备功能,而为了储存由网络下载的大量资料,大型外部记忆体也是必备的。不管是DC的ZIP、N64的64DD,还是PS2预计2001年发售的50 GB硬盘,都是因应这个发展趋势而规划的。而通过这些大型记忆体的辅助,日后宽频网络功能、视讯电话系统等都能有更有利的发挥空间。未来的游戏将是结合网络、视听、互动的全新娱乐,玩家不妨拭目以待这些全新的周边能带给玩家多大的全新感受吧!!

NEWS PS2的超大容量硬盘

根据日本电脑媒体BizTech News的报导,SONY打算为PS2量身打造专用的硬盘,储存日后大量网络及游戏资料,这块硬盘容量非常吓人,最低容量为50GB,并且初期只能通过PS2线上购物功能"e－Distribution"才能买到。这块硬盘预计在2001年发售,价格控制在两万日元以内。

NEWS Wonder Swan也能照相了

继任天堂去年发售Game Boy的专用摄影机及影像列印机后,于9月14日日本Bandai公司不甘人后也为他们受好评的黑白液晶掌上主机"Wonder Swan"推出专用数位照相机,想与任天堂掌机一较高下。这款名为"Wonder Mexia"的新配件除了具备摄影显像功能之外,更能做简单的图像变形、文字加工处理,功能十分广泛。



NEWS "古墓丽影"新官方网站开张



Eidos 公司重新设计了大受欢迎的古墓丽影网站(www.tombraider.com)。新的网站拥有更好的索引选项,以及新的游戏图片、桌布图形、故事内容、游戏迷网站的连结和制作小组的访谈录等等

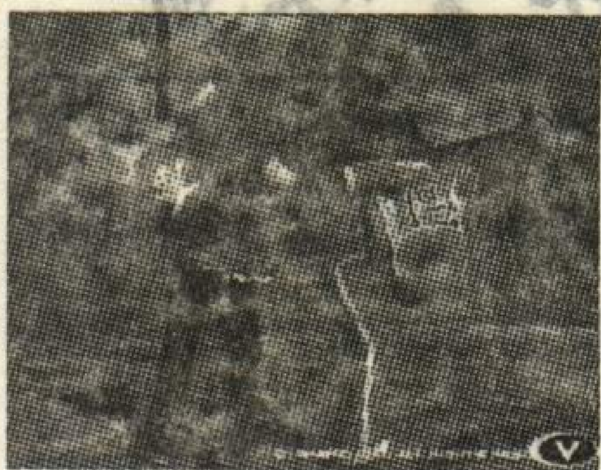
NEWS "龙骑士传说"官方网页开张



SCEI 开发的 PS 年度 RPG 超大作"龙骑士传说(Legend of Dragoon)"专属官方网站目前正式开张,玩家可以在那里看到游戏的详细介绍及美丽的游戏画面。其网址:http://www.scei.co.jp/sd2/lod/Top.html。龙骑士传说预定 12 月发售,4 片 CD 装,售价未定。

SOFT NAMCO 为 PS2 全力护航

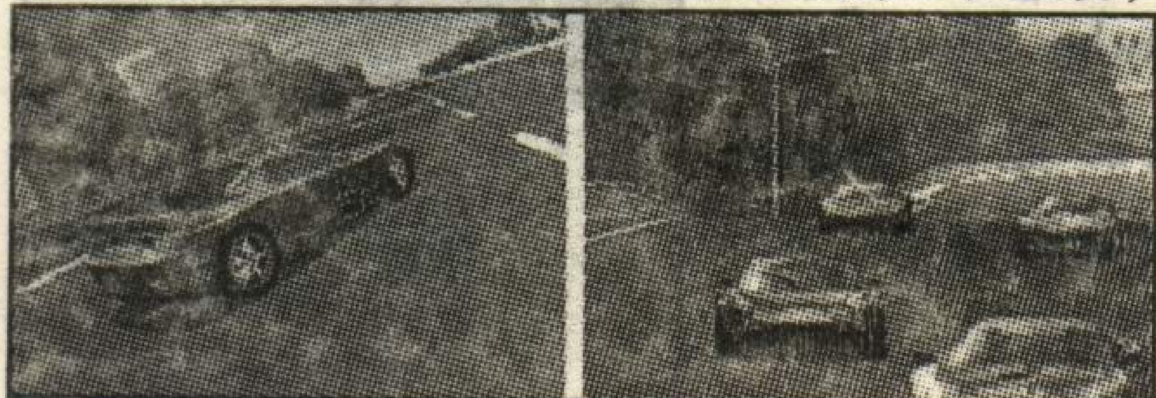
在 9 月 13 日,PS2 正式对外揭开神秘的面纱,除了超强的硬件功能令人惊艳之外,DVD 影片播放、网络规划都是大家讨论的话题。不过 PS2 最吸引人的还是充实的软件阵容,而 NAMCO 更是对 PS2 寄以厚望,三款大作倾巢而出,全力为 PS2 护航。





铁拳 Tag Tournament 是 NAMCO 当家的招牌格斗大作,而这次 NAMCO 对 PS2 更加关照,主机一公布,立刻宣布将在 PS2 上推出铁拳最新作"铁拳 Tag Tournament",再加上 PS2 强力的硬件功能及 NAMCO 超强的开发功力,PS2 版的铁拳画面表现可说是惊天地泣鬼神,直逼 CG 等级,以下有几张铁拳画面让玩家看一下。

除了铁拳之外,NAMCO 还把另一款招牌游戏"新山脊赛车"移植到 PS2 上,这应该说是专门为 PS2 量身定做的赛车游戏,游戏画面可说是该系列之最,任何细节都不放过,目前游戏开发度为 10%,玩家可以看一下左边的画面。



SOFT 光荣公司三国游戏最新作



光荣(KOEI)在前几天公布了他们最有名的策略游戏"三国志"系列最新作"三国志 VII",以全新的系统、结构及游戏概念,开创三国志系列全新视野。

在本作中,玩家不再扮演三国时代蜀、魏、吴三国君主,而是扮演"武将",玩家可以选择游戏中近千名武将当作主角进行游戏,以武将的身分在列国中游走、发展,并慢慢步入权力中枢。玩家共计有五种身分,因为身份的不同,所使用的指令也有所差别,而指令方面也将分为"行动指令"、"战略指令"、"个人指令"三种,再搭配身份的变化,使得游戏变化性及战略性大增。此外游戏画面也与前几代大为不同,不但更具立体感之外,也分为作战画面及战斗画面两种,更增加游戏的华丽度。目前"三国志 VII"的 PC 版预计将于今年冬天发售,售价为 13,800 日元。而家用主机版则有待于公布。

SOFT 64DD 的"天才绘图大师"



Nintendo Space World Show 中任天堂展出不少 N64、64DD 的对应游戏及产品,其中有一项 64DD 周边能让玩家修改数位相机拍来的影像,颇得玩家好评,那就是天才绘图大师(Talent Studio)。这套"天才绘图大师"基本上算是一套简易型的绘图软件,功能就如同目前广为流通的 Photoshop 一般,只不过功能限定为简单的图像加工处理。玩家能将拍到的数位照片传到 64DD 上(当然也能透过 64DD 专用的数位相机拍摄),利用"天才绘图大师"加工处理,然后再将资料回存到 64DD 专用游戏上使用,目前"SimCity 64"就支援这项功能。

NEWS "古墓丽影"进驻漫画界

游戏界中红遍半边天的"古墓丽影"性感女主角萝拉又有新事业了,不是游戏、不是电影,也不是玩具,这次她要在漫画世界中大显身手了。



由 Top Cow 公司预计在 11 月发行的漫画月刊中,萝拉将跃登漫画月刊女主角。该漫画执笔为"超人"的首席漫画家 Andy Park 及 Jon Sibal,并由知名剧作家 Dan Jurgens 编写剧情。强档组合,想必内容精采可期。

新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 10 月下旬～11 月

10月21日	桌球 BILLIARDSMASTER(THE BEST)	ASK	SPT
	ROCKMAN 5 蓝之陷阱！？	CAPCOM	ACT
	MAGICALDROPF 不再大冒险	DATA EAST	PUZ
	职业棒球 SLGDAGOUT'99	DIGICUBE	SPT
	PLANET LAIKA	ENIX	RPG
	1 ON 1(THE BEST)	JORUDAN	SPT
	实况 J.LEAGUE1999PERFECTSTRIKER	KONAMI	SPT
	POCKET 单(PTS 专用)	SCE	ETC
	FORMULA'99	SCEI	RAC
	赛马最胜之法则'99 秋冬	SHANGURI. LA	SLG
	变的画集	VICTOR SOFT	AVG
	VINGBEST 春风战队 VFORCE	VING	SLG
25 日	心跳回忆 2	KONAMI	SLG
	心跳回忆限定版	KONAMI	SLG
28 日	LUNGLUNG～杜伦斯之大冒险～	TYOENTERTAINMENT	SLG
	POCKELLER	ATLUS	ETC
	SILENT BOMBER	BANDAI	ACT
	传说之兽穴 MONSTERCOMPLETEWORLDVER	IDEA FACTORY	RPG
	A BUG'S LIFE	KONAMI	ACT
	HARLEMBEAT-YOU'ERTHEONE	KONAMI	SLG
	漂流记	KSS	AVG
	WIZARDARYNEWAGEOFLLYLGAMYN	LOKAS	RPG
	HIGHSCHOOLOFBLIZ	MEDIA WORKS	TAB
	PARLOR! PRO Jr. Vol. 2	三井物产	TAB
	ENGACHO	日本 APPLICATION	ETC
	DARLTALESFROMTHELOSTSOUL	SAMMY	ETC
	ARC THE LAD Ⅲ	SCE	RPG
	KOUDELKA	SNK	RPG
	DARKTALESFROMTHELOSTSOUL	SPIKE	AVG
	BAROQUE 歪曲了的妄想	STING	RPG
	SUPERLITE1500 将棋Ⅱ	SUCCESS	TAB
	SUPERLITE1500 花札Ⅱ	SUCCESS	TAB
	CLICKMANKA 银河英雄传说 2 伊谢尔伦攻略	德间书店 INTERMEDIACOMPANY	ETC
	CLICK MANKA CLICK 之日	德间书店 INTERMEDIACOMPANY	ETC
	LIGHT FANTASY 外传	TONKINHOUSE	RPG
	RU CONCERTO PIANISSIMO	童	ETC
	RU CONCERTO FORTISSIMO	童	ETC
	TOMBA!THE WILD ADVENTURES	WHOOPEECAMP	ACT
上旬	ZEUS Ⅱ CAMAGE HEART	ARTDINK	SLG
11 月	BREEDING STUD'99	KONAMI	SLG
5 日	天诛～忍百选～	SME	ACT
11 日	PRISONER(暂称)	每日 COMMUNICATION	AVG
18 日	最强东大将棋 2	每日 COMMUNICATION	TAB
	THE 占卜～恋爱星空占卜～	VISIT	ETC
	THE 占卜～每日之塔罗占卜～	VISIT	ETC
25 日	TRUE LOVE STORY FAN DISC	ASC Ⅱ	ETC
	SUCCESS STORY	ALTRON	SLG
	爆流	FUJIMIC	SPT
上旬	THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEIL	AVG

GAME BOY

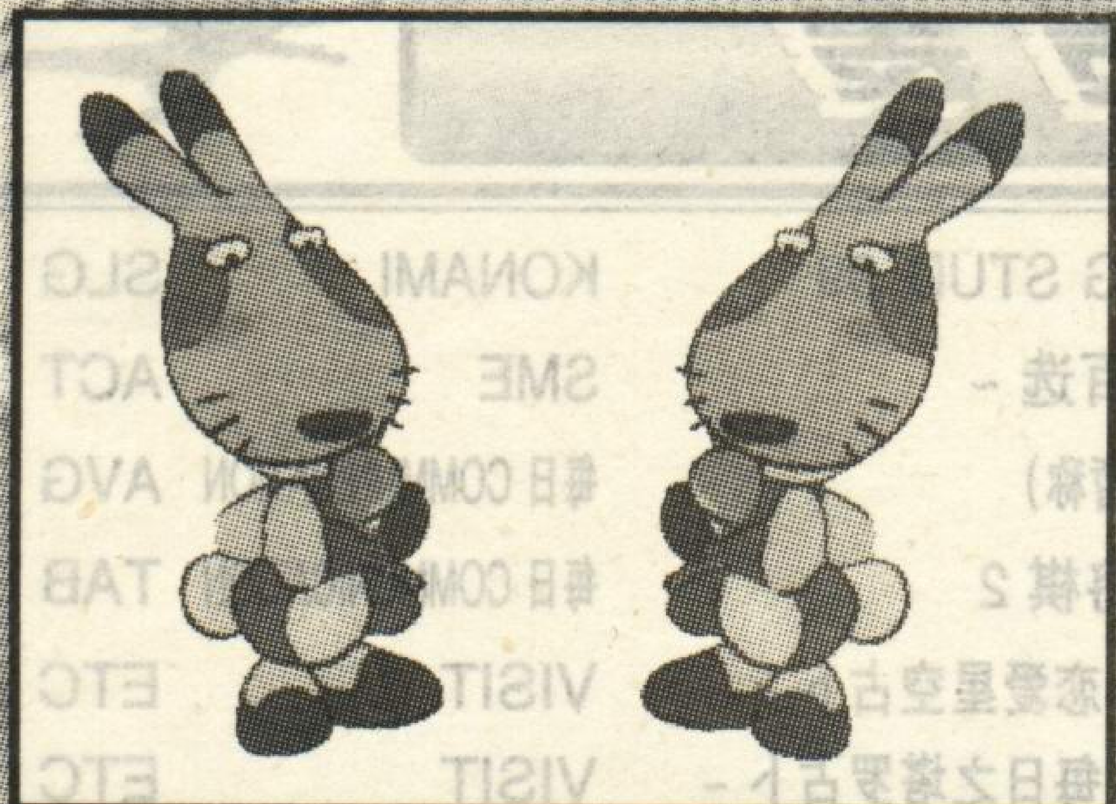
1999 年 10 月

21 日	铳钢战记 BULLET BATTLER	KEMCO	RPG
	WIZARDARY VAMPIRE	ASC Ⅱ	RPG
	CAT WOMAN	KEMCO	ACT
	DIJAVA Ⅰ& Ⅱ	KEMCO	ETC
未定	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRAIN	FTG
	本各将棋圣	CULTURE BRAIN	TAB
	SOUVENIR FAMILY	EPOCH	ETC
	POCKET GT	MTO	RAC
12 日	TETRIS ADVERTURE 米奇与伙伴们前进	CAPCOM	PUZ
	R-TYPE DX	EPOCH	STG
25 日	BEATMANIA GB2 GACCHIA MIX	KONAMI	ETC

DREAMCAST

1999 年 10 月～11 月

10月21日	梦赛马'99INTERNET	SHANGRILA	SLG
	REVIVE～苏生～	DATA EAST	AVG
未定	CARRIER	JALECO	AVG
	VIRTUA STRIKER 2 DC(暂称)	SEGA	SPT
	虚幻月夜	SIMS	AVG
11月3日	苍钢之骑兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	STG
11 日	JO JO 奇妙之冒险	CAPCOM	FTG
	棋太平 GOLD	NET VILLAGE	TAB
25 日	魔剑 X	ATLUS	AVG
	DEATH CRIMSON2	ECOLE	GSTG
中旬	LANGRISSER MILLENNIUM	NCS	SRPG
	SPEED DEVILS	UBI SOFT	RAC
下旬	田中寅彦里寅流将棋居飞车穴熊编	ARC SYSTEM WORK	TAB
	去玩 GOLF	BOTTOM UP	SPT



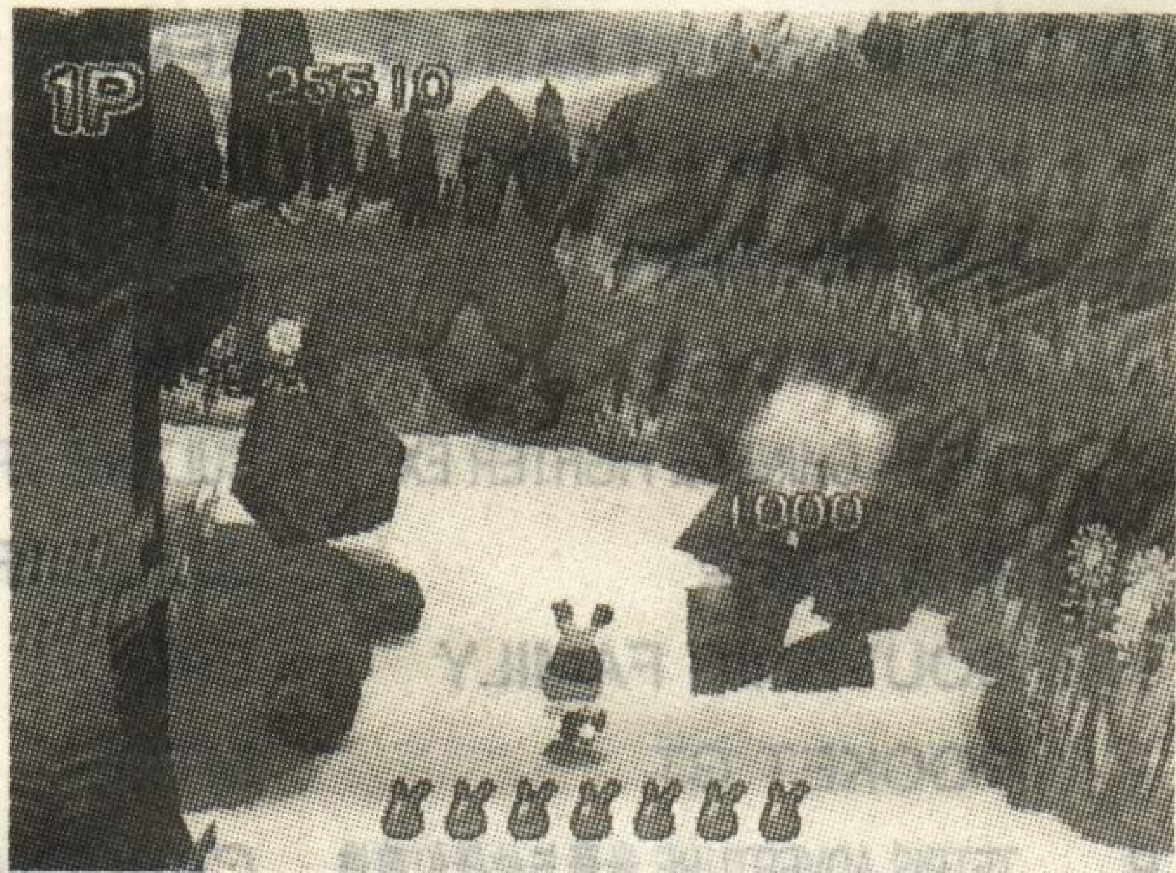
营救傻瓜ぼ一君——射击版

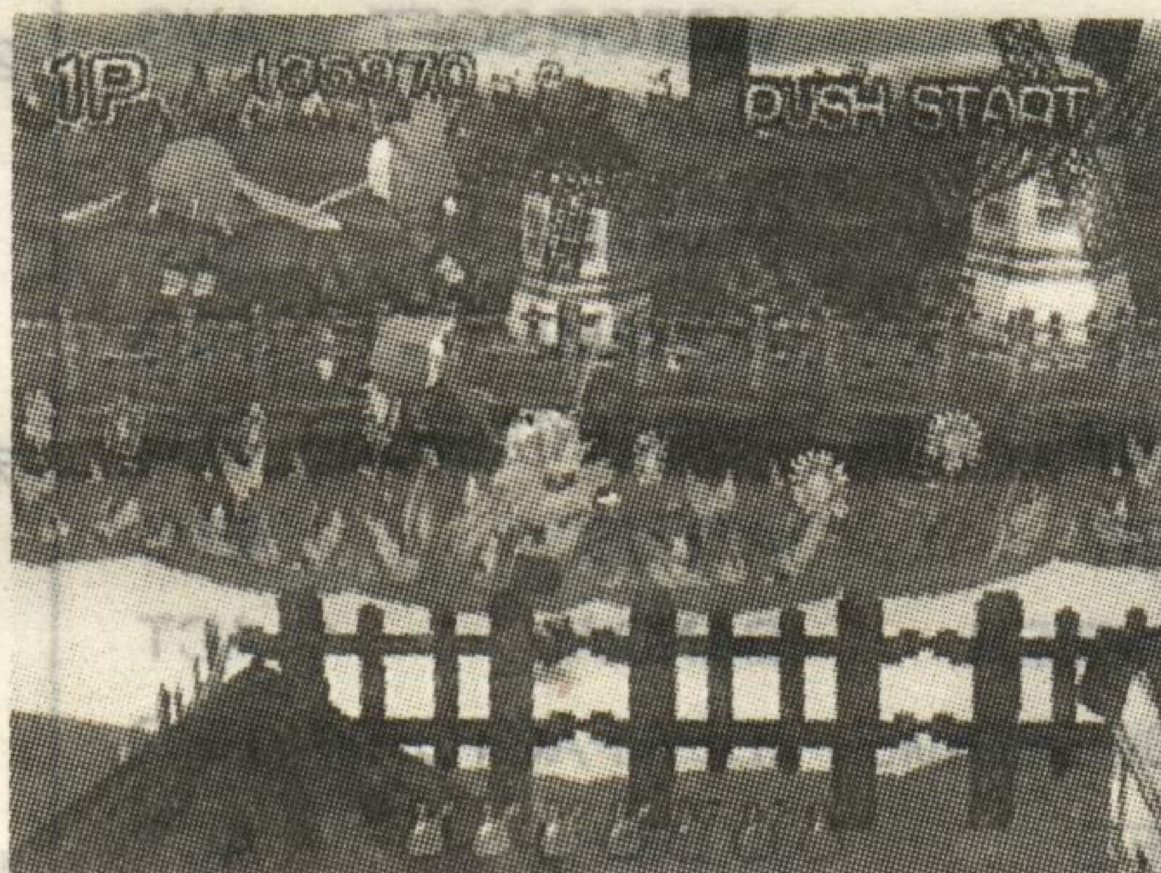


PS　厂商:NAMCO　媒体:CD－ROM
类型:SHT　发售日:2000年1月
责编/E·T

帮助主人公脱离险境的光枪射击游戏

这是NAMCO的光枪类射击游戏的第4作，本游戏与以往的光枪类射击游戏有些不同，游戏开始后主人公ぼ一会随意行动。如果玩者什么也不做，ぼ一就会被坏孩子袭击或是落入陷阱中，所以玩者要让ぼ一到达目的地并用枪击毁所有途中的敌人和障碍物。

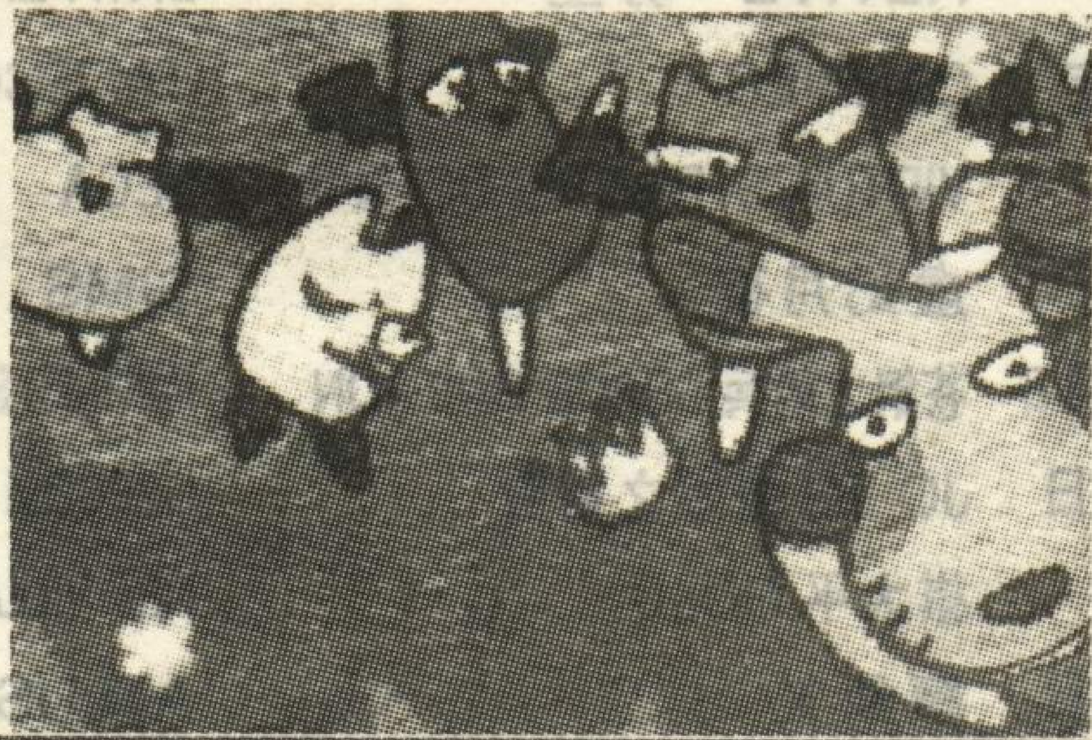




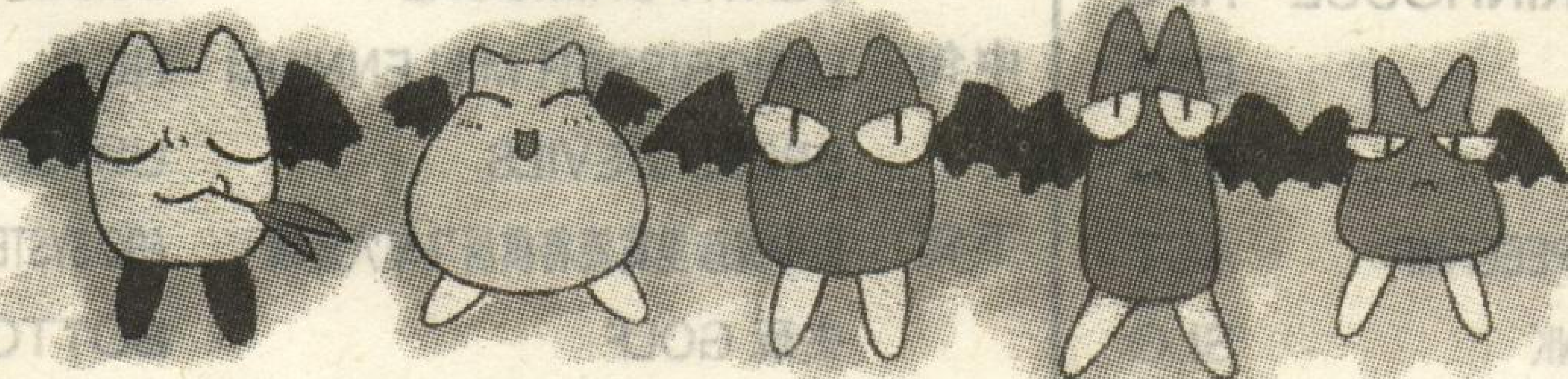
纸芝居风格的 OPENING



在一关关之间和开头处都插入了类似纸芝居的表演。用彩色蜡笔所画的充满温暖感觉的插图，与这个游戏的世界观十分贴切。



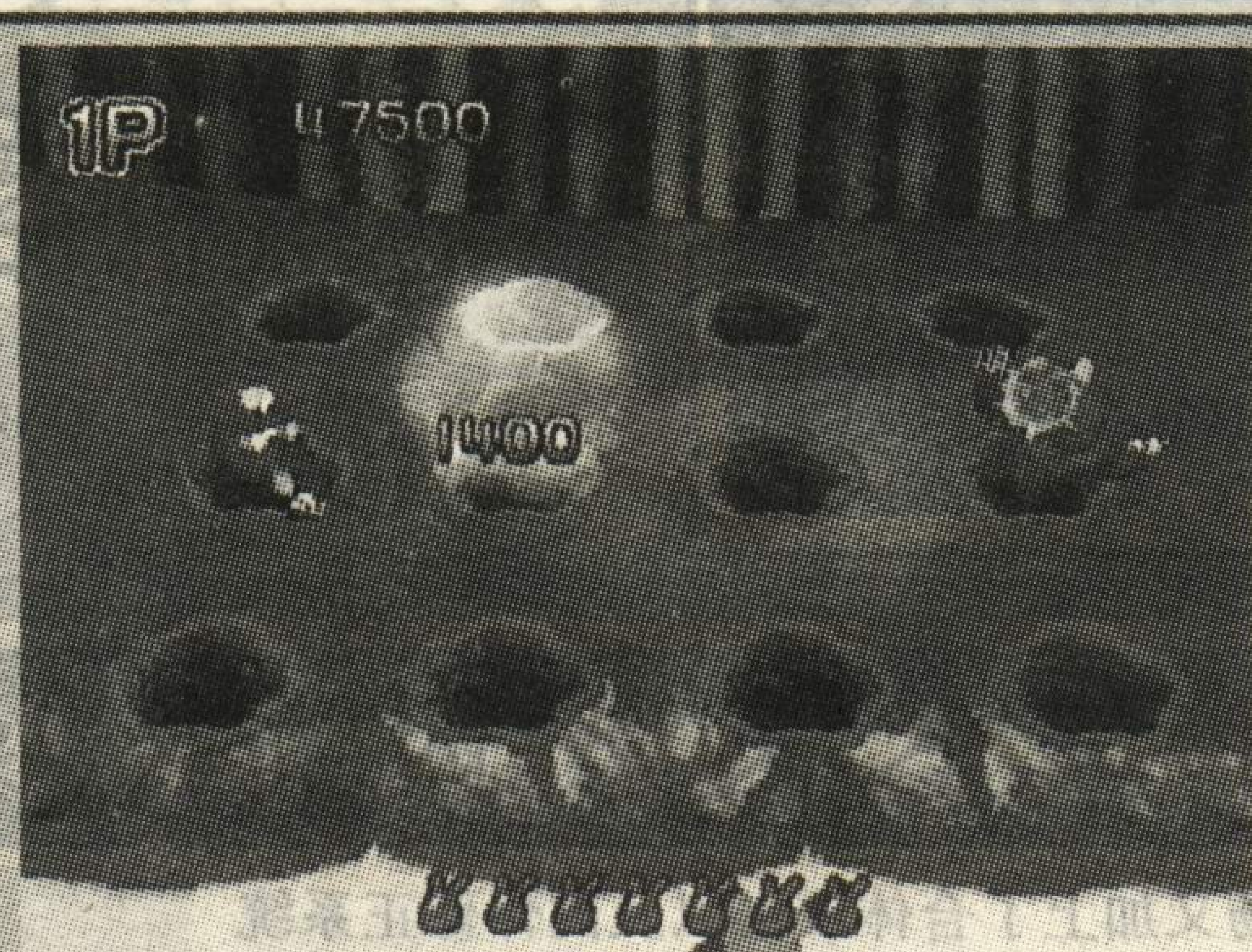




わるぎー
无论到哪儿都是追逐着ぼ一的坏孩子。对于主人ぼ一做了各种恶作剧，它们喜欢的也是些希奇古怪的东西。

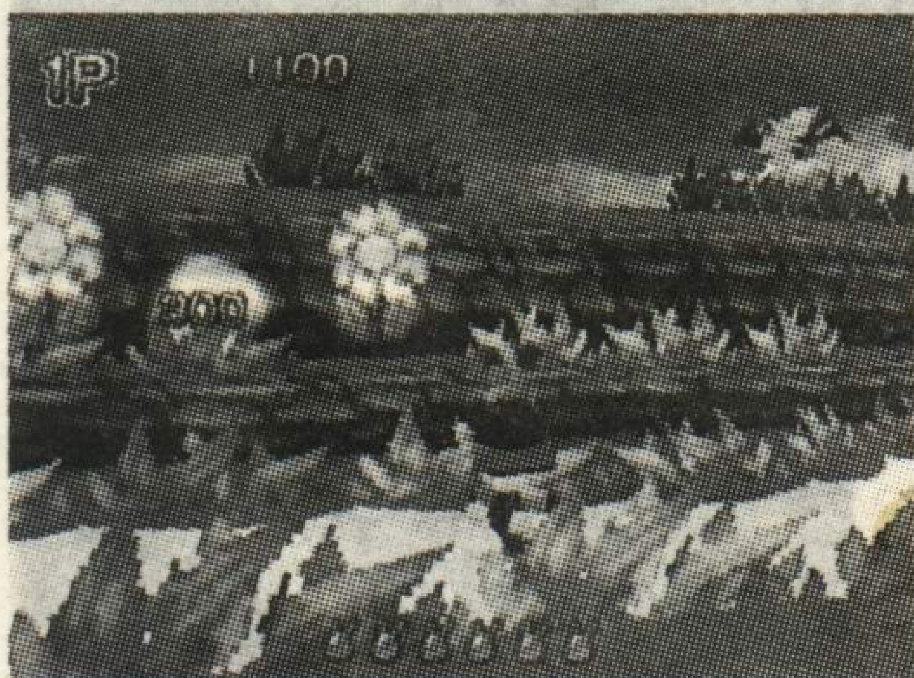
介绍有关ぼー君的秘密

本游戏共由4关12个地区构成。途中充满了各种危险。为了让它能顺利到达目的地，就要不断地帮助它，下面为大家介绍一些关于ぼー的秘密。



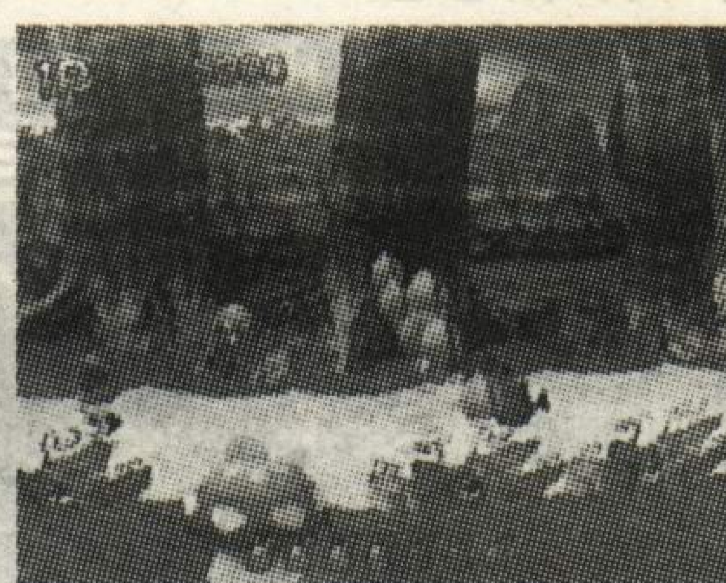
在游戏进行过程中会不断地出现一些迷你GAME，这些小游戏也会缓解一下紧张的气氛。

糊里糊涂前进的ぼー

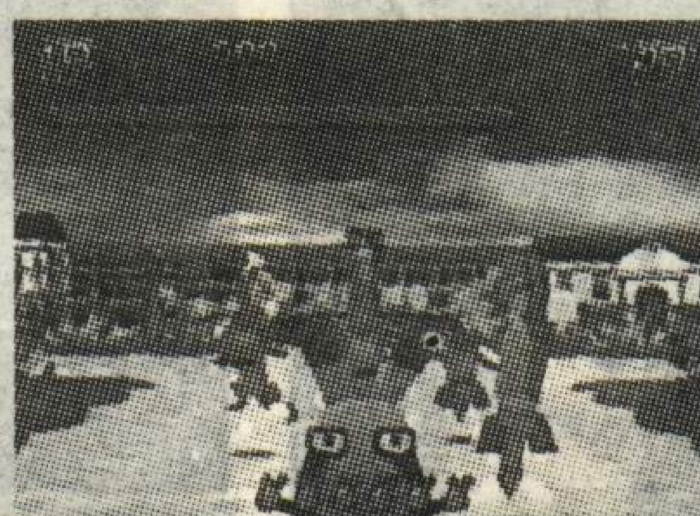


即使面前有机关，ぼー也会迷迷糊糊地走过去。所以要用子弹在ぼー前进中帮他一把。对于可能会伤害ぼー的东西，如树或箱子等，都可以射击并破坏。这样没准还会出现体力回复或子弹等道具。

ぼー君最害怕的是……



不知为什么ぼー是个受欺侮的人。以わるぎー为首有许多人都会来欺侮他。对于这些家伙只有用必杀的子弹来击退他们。




ぼー是个贪吃的人



出于本能ぼー天生就食欲旺盛。只要看到路边落着食物就会冲过去，完全不在乎是否会受到敌人的攻击。普通的食物可以回复体力，但吃到毒蘑菇就会出现麻烦，只有用子弹来对付它了。

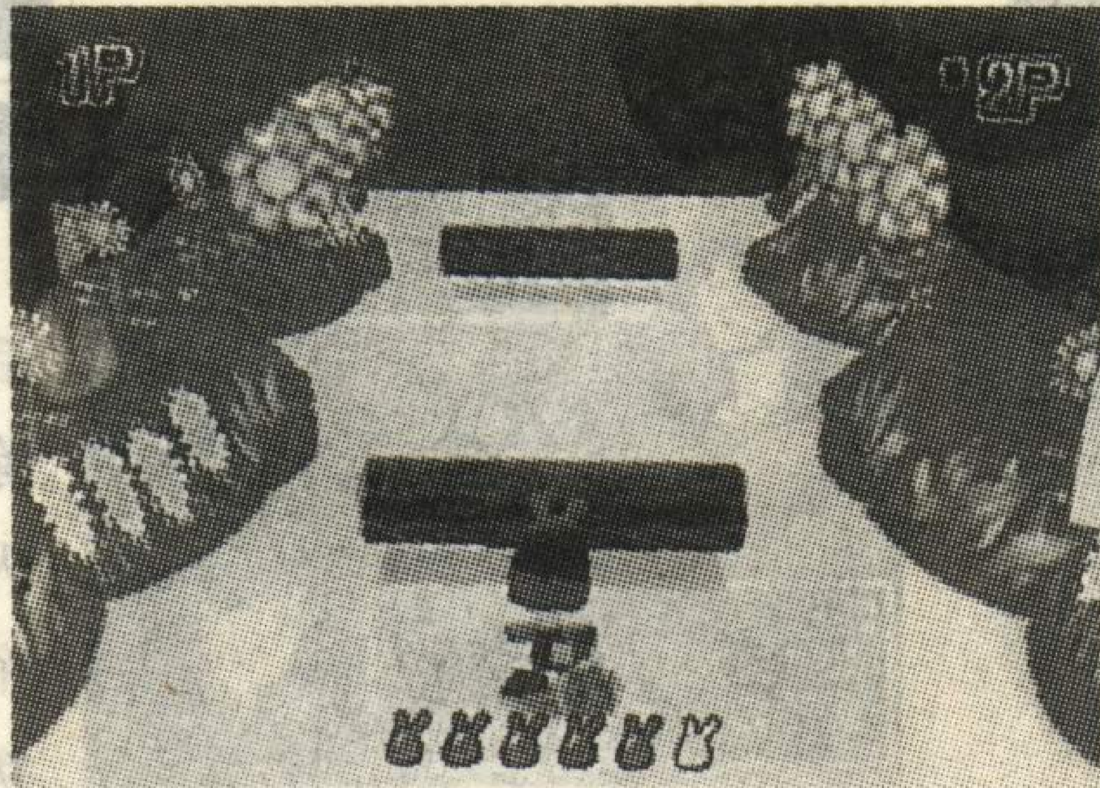


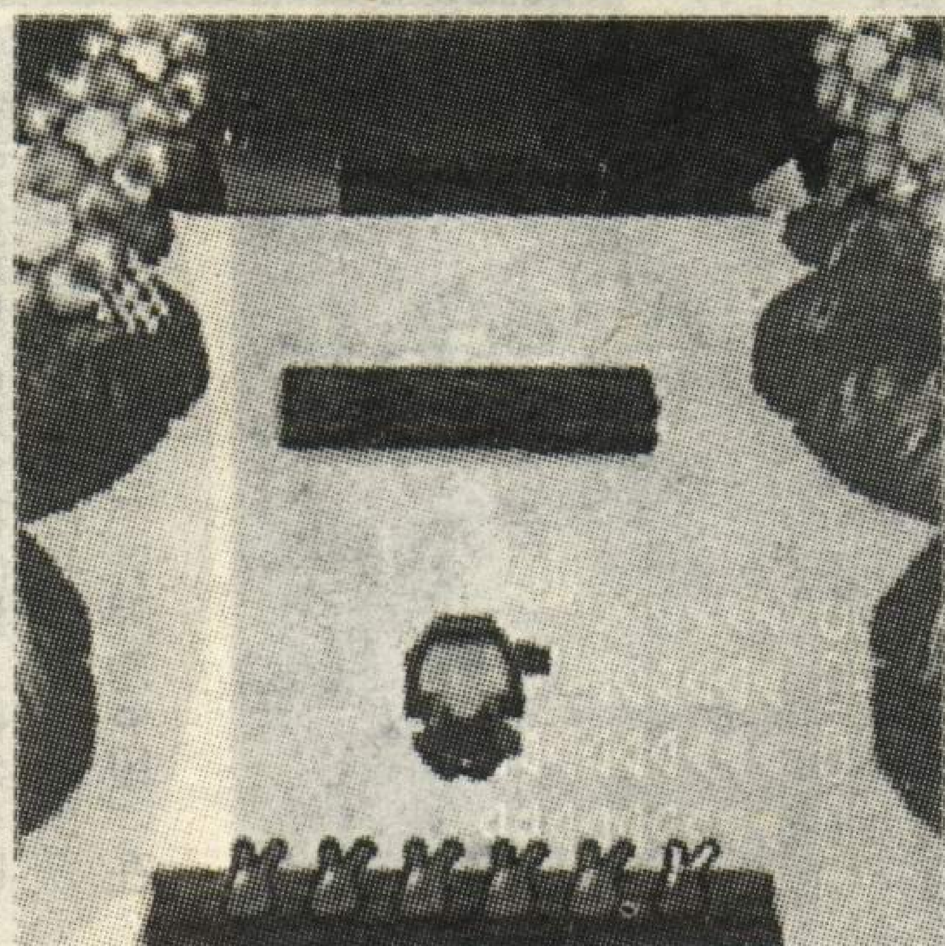




向ぼー君射击也没有关系

子弹不仅仅是射击敌人和障碍物。如果瞄准ぼー开一枪的话，他会有很痛似的反应。不过请放心，ぼー不会受到子弹的伤害。向ぼー射击可能是为了治一治它那种淘气的坏毛病。







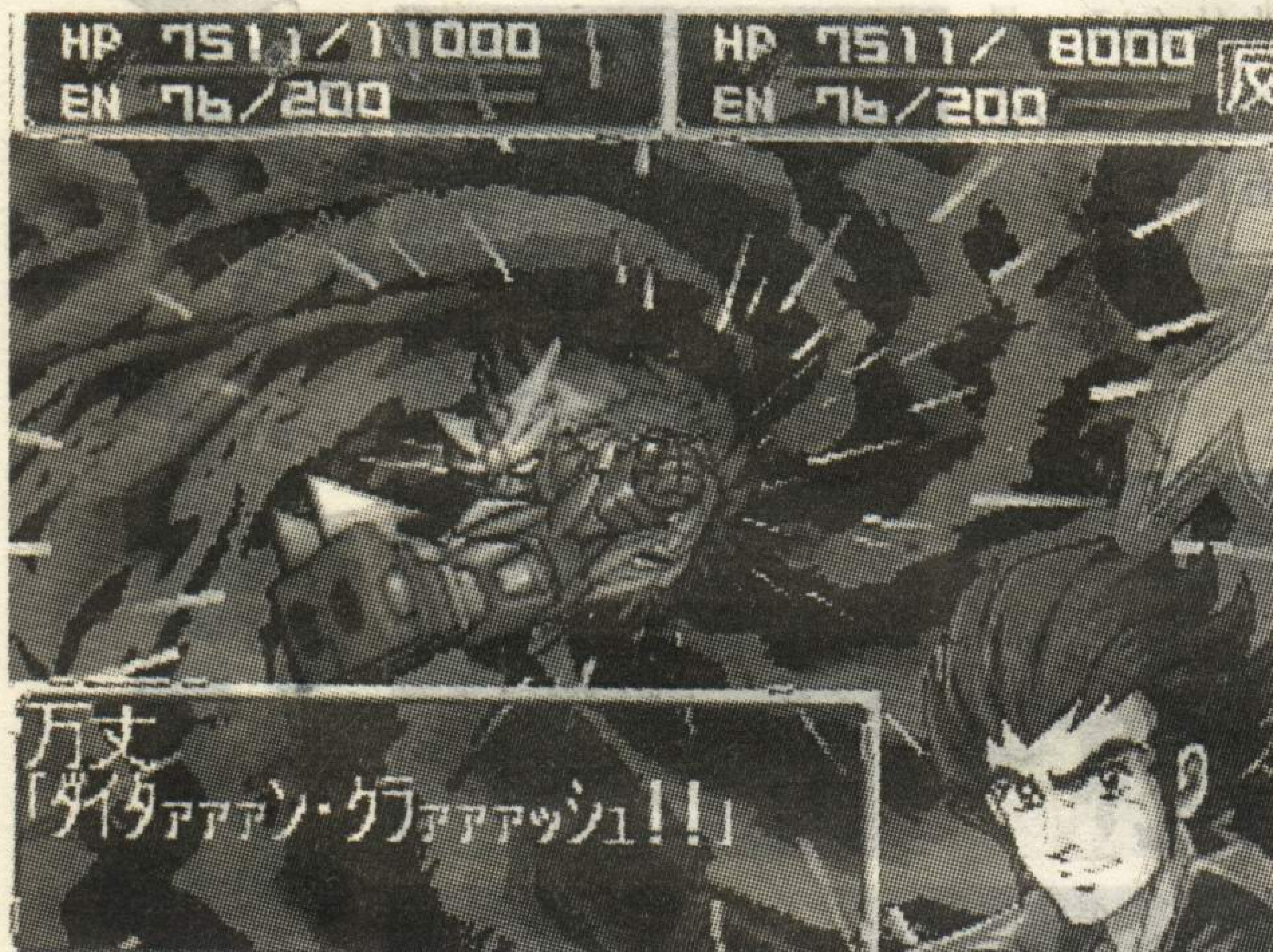
SUPER ROBOT WARS 64
超级机器人大战 64

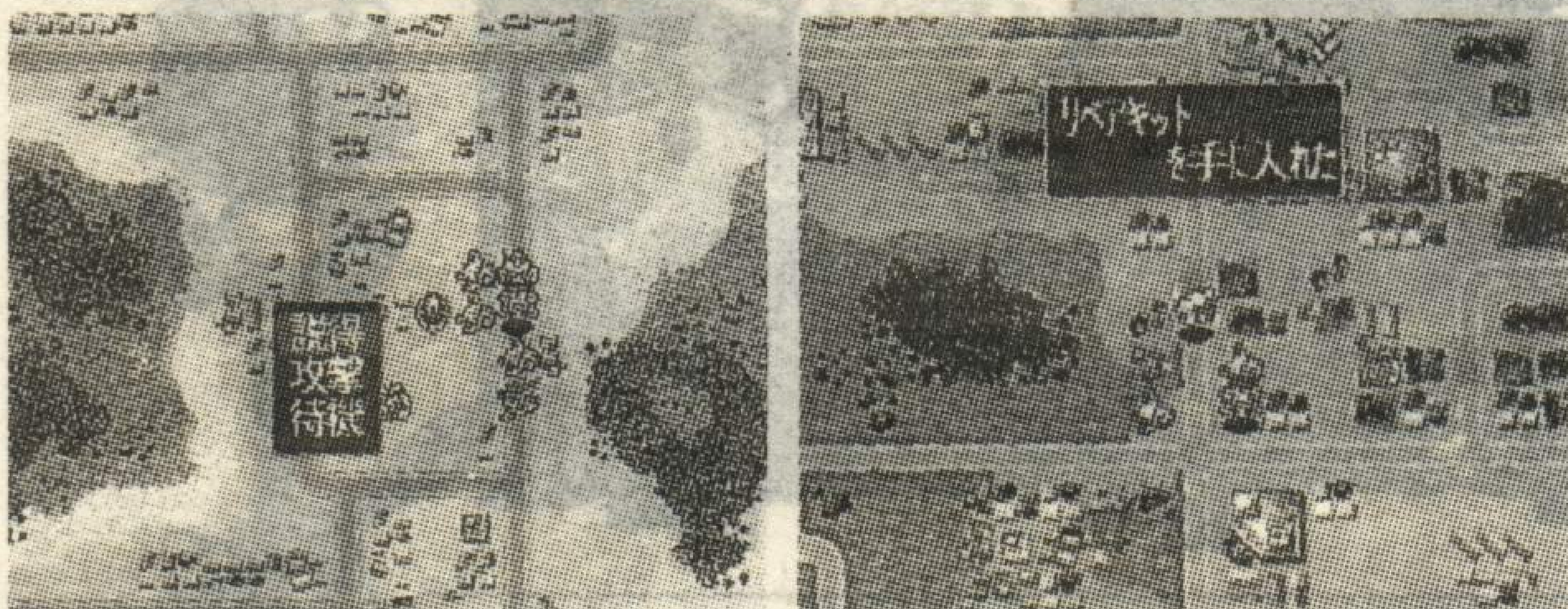


N64 厂商:BANPRESTO 媒体:卡带
类型:S·RPG 发售日:10月29日
责编/E·T

机器人大战的新历史现在开始了

新的机器人出场又加上了合体攻击以及同伴修正系统等新要素的模拟RPG"超级机器人大战"，现在以初期的故事为主向大家介绍。真实系和超级系都有各自的主人公和对手,玩法与以前的机器人大战几乎完全一样,总之选择的主人公不同,展开的故事也就不同,中途的剧情也会产生变化。也许可以玩出4种结尾吧!





スヴァンヒルド
どの能力を改造しますか?
(最大で 9段階まで)
資金 10060
費用 1500
よろしいですか?
はい
いいえ

HP	4200▶	4400
EN	180▶	190
運動性	105▶	110
装甲	1300▶	1400
限界	300▶	310

◀本作所有人的改造界限为9段,在战斗中击落了特殊的机体后还可以获得强化道具。另外,在战场上仍然可以利用「说得」指令获得新的同伴。

超级机器人篇

热血的斗士

这是选择学会了机器人格斗术"武机霸拳流"的主人公之一布莱特击开始的剧情。对手是攻击附近城市的ムゲ帝国军。此时会出现破岚万丈乘座的ダイターン3(泰坦3)前来帮助。





出击:スイームルグ

利用ムゲ帝国的下属罗姆菲勒财团对她的信任,并从中获得情报的真奈美。乘座祖先所留下的机器人スイームルグ参加入破岚万丈率领的反叛军。

真实机器人篇

流转

因ムゲ帝国军的"无人兵部队"的袭击而失去亲人与朋友的主人公亚克,偶然发现埋藏的试作机器人。于是乘上它与帝国军战斗。他能使用这未知的机体消灭所有帝国军吗?





硝烟之中

得到敌人的新型机器人后,她的根据地便受到攻击,除了赛琳的所有人都被消灭。为了给同伴们报仇她冲向帝国军,与在战斗中遇到的反叛军并与之共同行动。

愤怒的甲儿 魔人出现

为了寻找分散在世界各地的博士们，反叛军首先要前往光子力研究所与兜博士汇合，而万能侠Z正被地狱大元帅的军团所包括，他们能摆脱这次危机吗？



▲集合众人的力量，便可以将地狱大元帅的部队打退。



▲为了给死去的祖父报仇，甲儿乘上了爱机万能侠Z。



ミケーネ和百鬼

主人公来到カラバ的设施，为了更有效的使用マジンガーユ进行着特训。这时帝国军中的ミケーネ和百鬼正计划着什么阴谋……

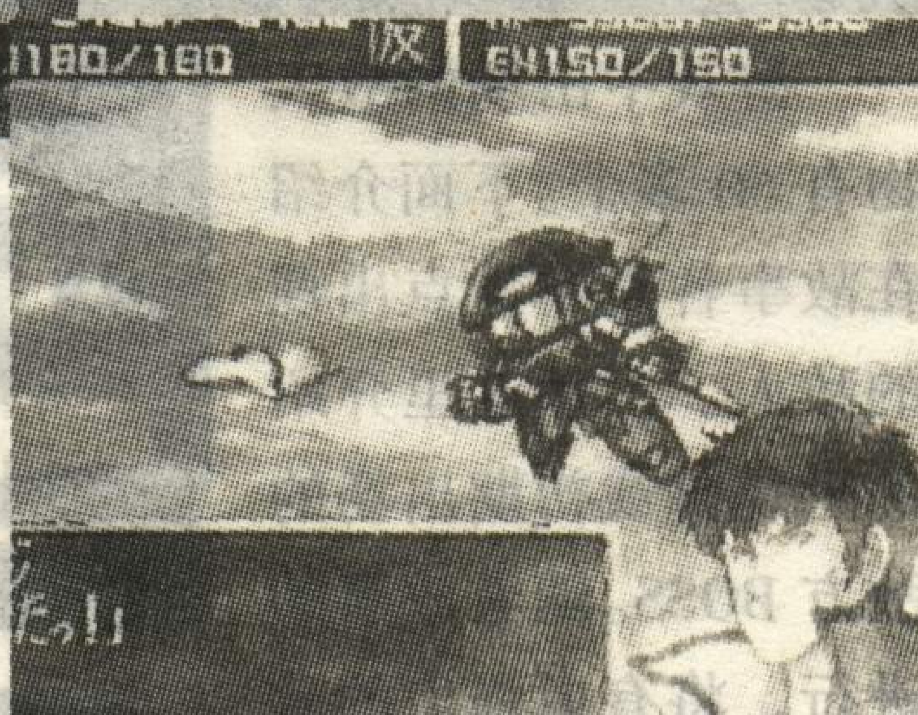


杀人机部队出现

得到帝国军奇袭我方基地的情报后，乘座雷斯那的英二加入到队伍中，一同迎击帝国军。帝国军使用了无人驾驶的杀人机，不加区别地攻击城镇。反叛军前去对抗这种暴行，他们会遇到什么呢？



▲地球与帝国的混血儿英二驾驶着雷斯那带来了帝国军要奇袭的消息。



▼▶英二与自己姐姐的男友之间的对决，凯尔在此时终于明白了英二热爱地球的心。



凶猛！猛攻的エルブルス

接到非正规部队的特种兵接近的报告，一行人前去迎击。但在那里出现的是与スイームルグ同时设计的战斗机エルブルス和驾驶员艾莎。那么她这次行动的目的是什么呢？



▲艾莎似乎是这支特种部队的首领，是什么原因令她变成这样呢？

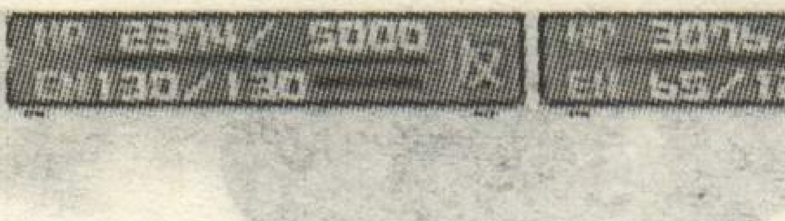
流星坠落之日

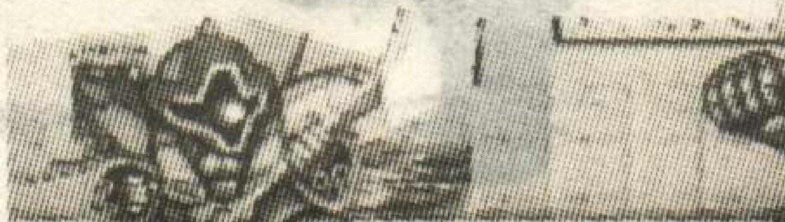




随着鲁卡的加入，从她那里得知了有关"M作战"的一些内幕，于是决定潜入追人基地进行调查。此时出现了向高达一样的机动战士，他是敌人还是朋友呢？









▲◀在基地中首先要与黑色三连星所率领的部队作战，最后出现的便是流星行动中的沙漠高达。

时间流逝



▶在战斗结束后，联邦军第08MS小队少尉西罗驾驶着高达EZ-8加入到队伍中。

为帮助受攻击的人们而前往战场的主人公，在到达现场时已只剩下了两架机器人。此时杀人机部队再次出现。

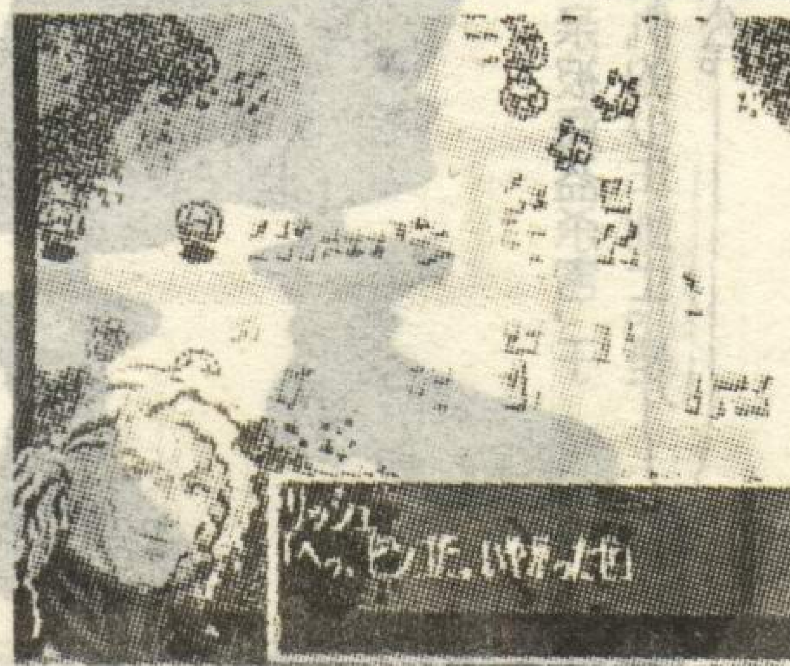


少女看到了流星

从各殖民卫星把高达伪装成流星落入地球的M作战。得到情报的主人公火速前往预测高达将落下的地点。在那里大家看到了……









ALUNDRA 2

阿兰多拉2 魔进化之谜

PS 厂商:SCE 媒体:CD－ROM
类型:A·RPG 发售日:1999年11月

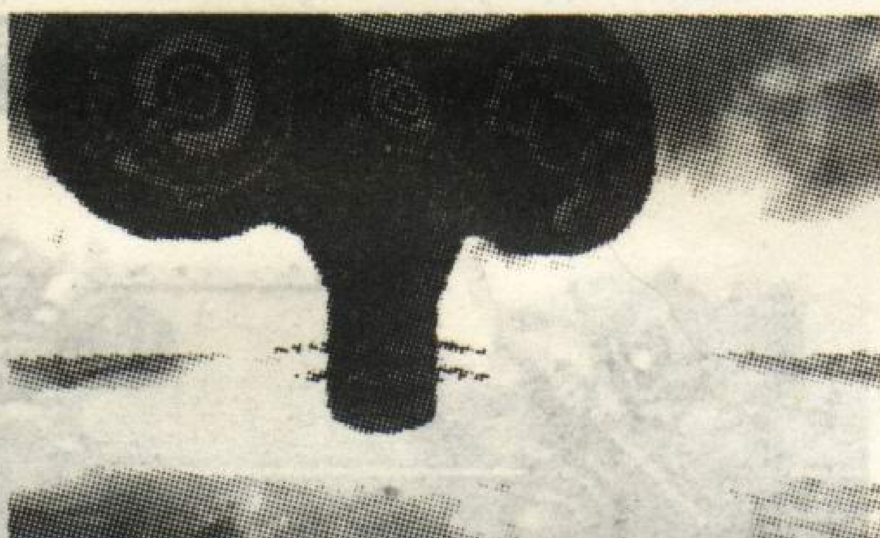
责编/E·T

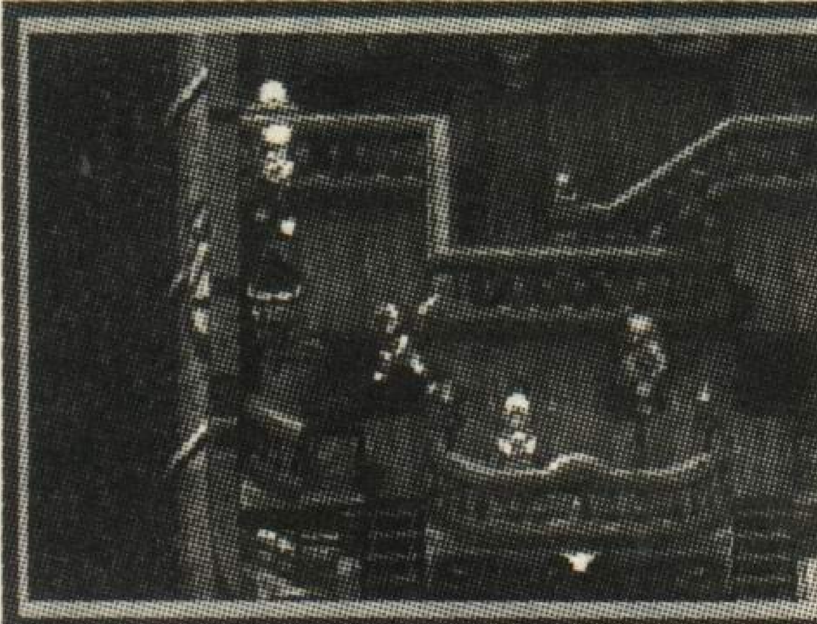


故事就这样开始了

和平的巴尼拉王国，自从一位神秘的人物来到之后，发生了国王失踪等许多事件。为了寻找失踪的国王，公主艾莎向弗林特求助……







这是前作"阿兰多拉"

"阿兰多拉"是两年前发售的动作RPG。玩者作为在梦与现实的世界中来往的少年，必须要解开许多的谜。在"2"出售前再玩一玩吧。



弗林特：因为母亲被海盗杀害，于是向海盗复仇的少年剑士。是游戏的主人公。

艾莎：任性但正义感却强过他人的公主，在父亲的养育之下也具有温柔的一面。

为了爱与和平的战斗开始了



"阿兰多拉2"虽与前作的故事不相连，但依然保留了前作中获得好评的高动作性和解谜性，而本作中战斗的激烈程度又有了提高。以下是本游戏的系统和世界背景，以及发生的某些事件。

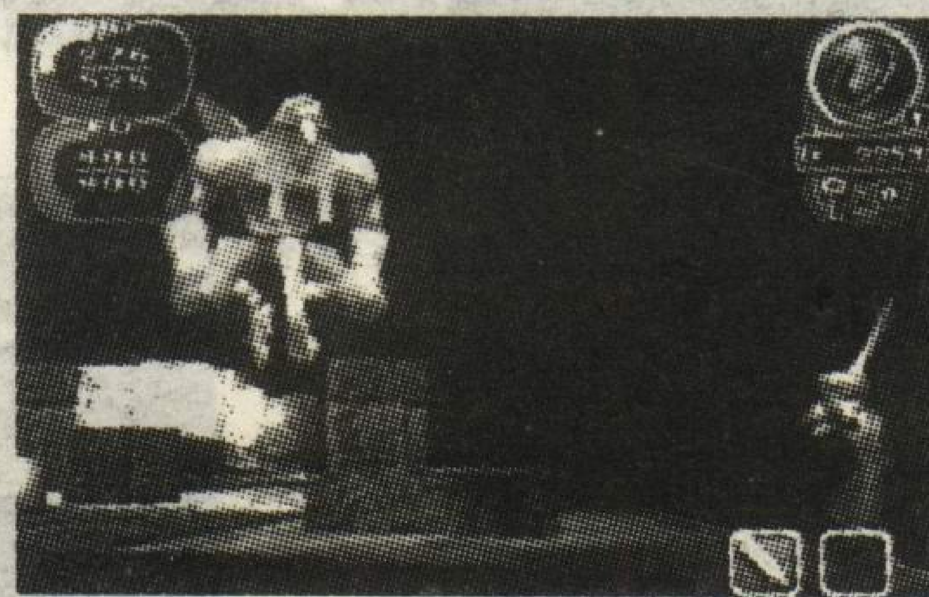


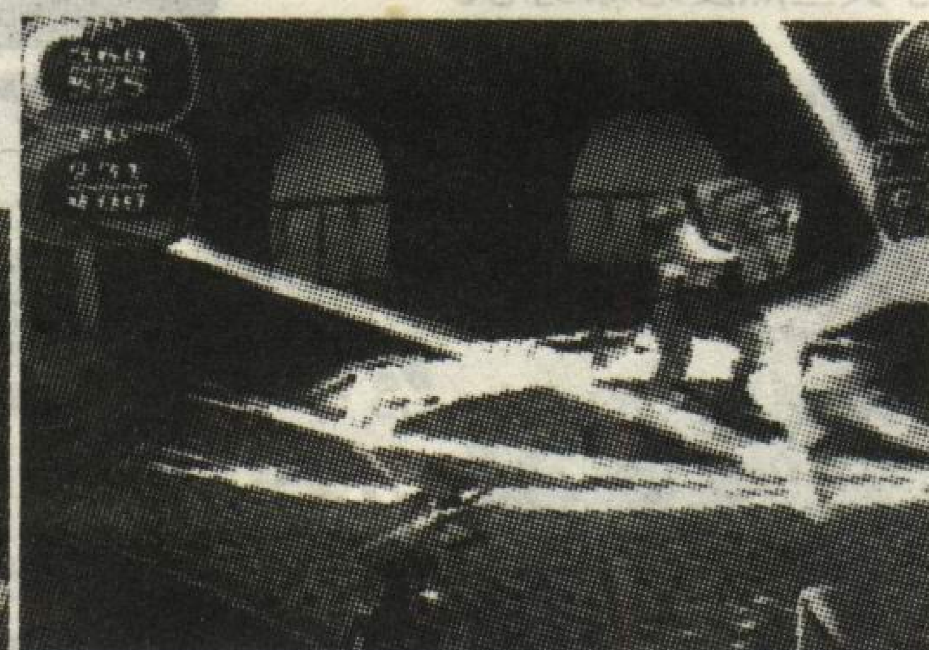
这就是真正的动作RPG

在"阿兰多拉2"中没有经验值的概念，虽然用道具也可以提升主人公的能力，但最好的方法是提升自己的动作技巧，玩者要与数个敌人进行战斗，在解谜中逐渐成长，最终要挽救地球，是游戏的主题。这里应注意"阿兰多拉2"的战斗和解谜性很高，而强大的敌人以及主人公丰富的动作也会让玩者十分吃惊。

强大的BOSS拥有惊人的力量

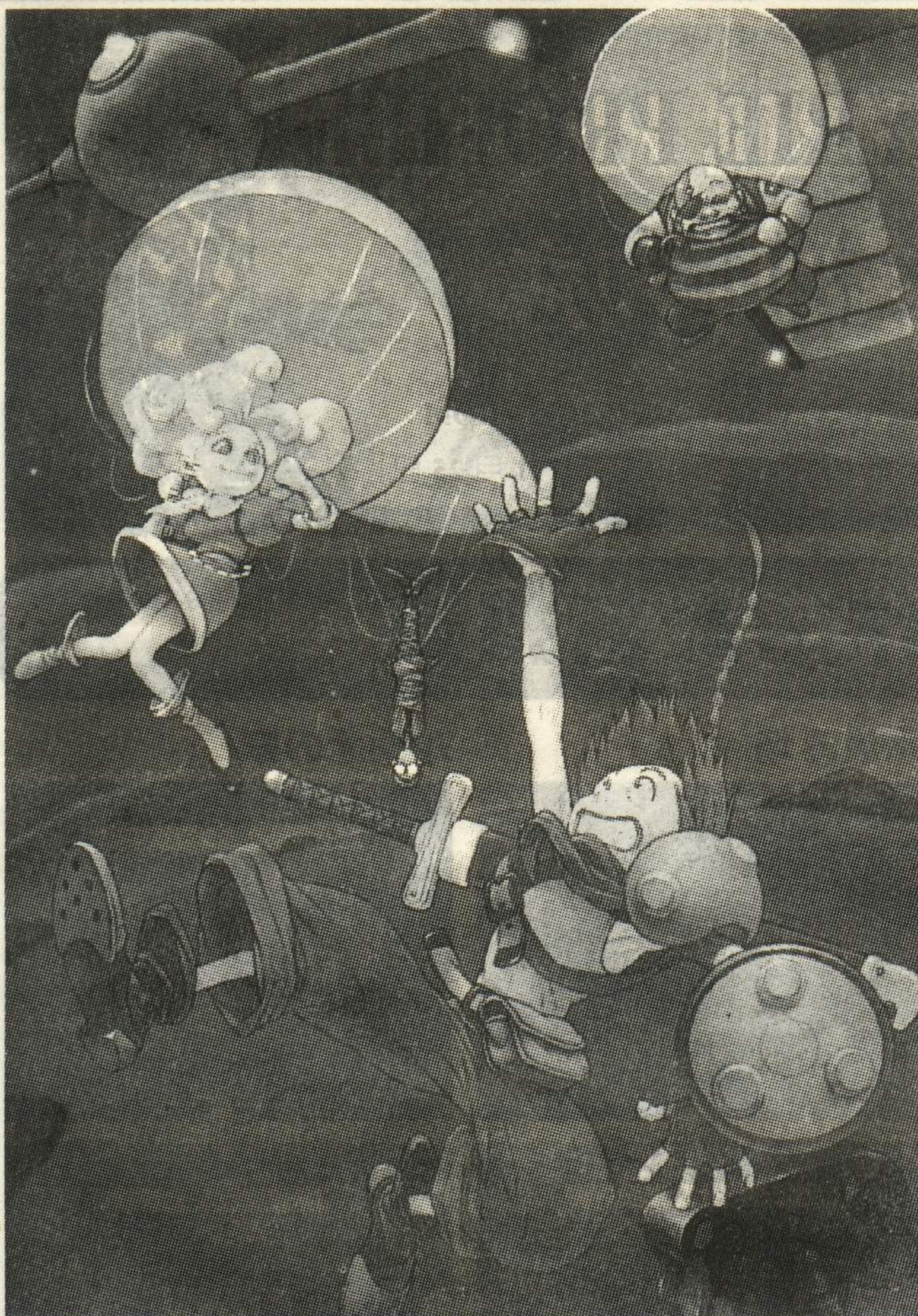
游戏中出场的敌人物有60多个。下面介绍在故事各重要地点出现的敌人。当然这里介绍的只是游戏初期出场的敌方BOSS。随着故事的进行，将有更强力的敌人出现。







◀在沉船中出现的巨大鲨鱼，主角能否在鱼嘴中逃生，就要看玩者的技巧了。



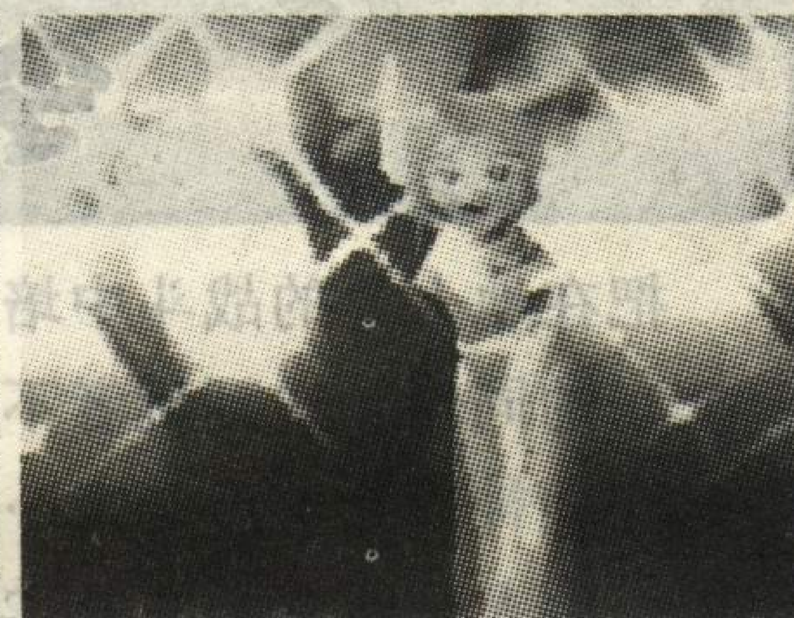


游戏中戏剧性的场面不断出现



主人公弗林特会见到各种各样的人，在与敌人的战斗中即作为勇者也作为普通的人，不断地成长着。各种有魅力的事件是本游戏的特征之一。





▲陌生的人物突然出现了，到底是敌还是友呢？





有时会遇到敌人出其不意的攻击

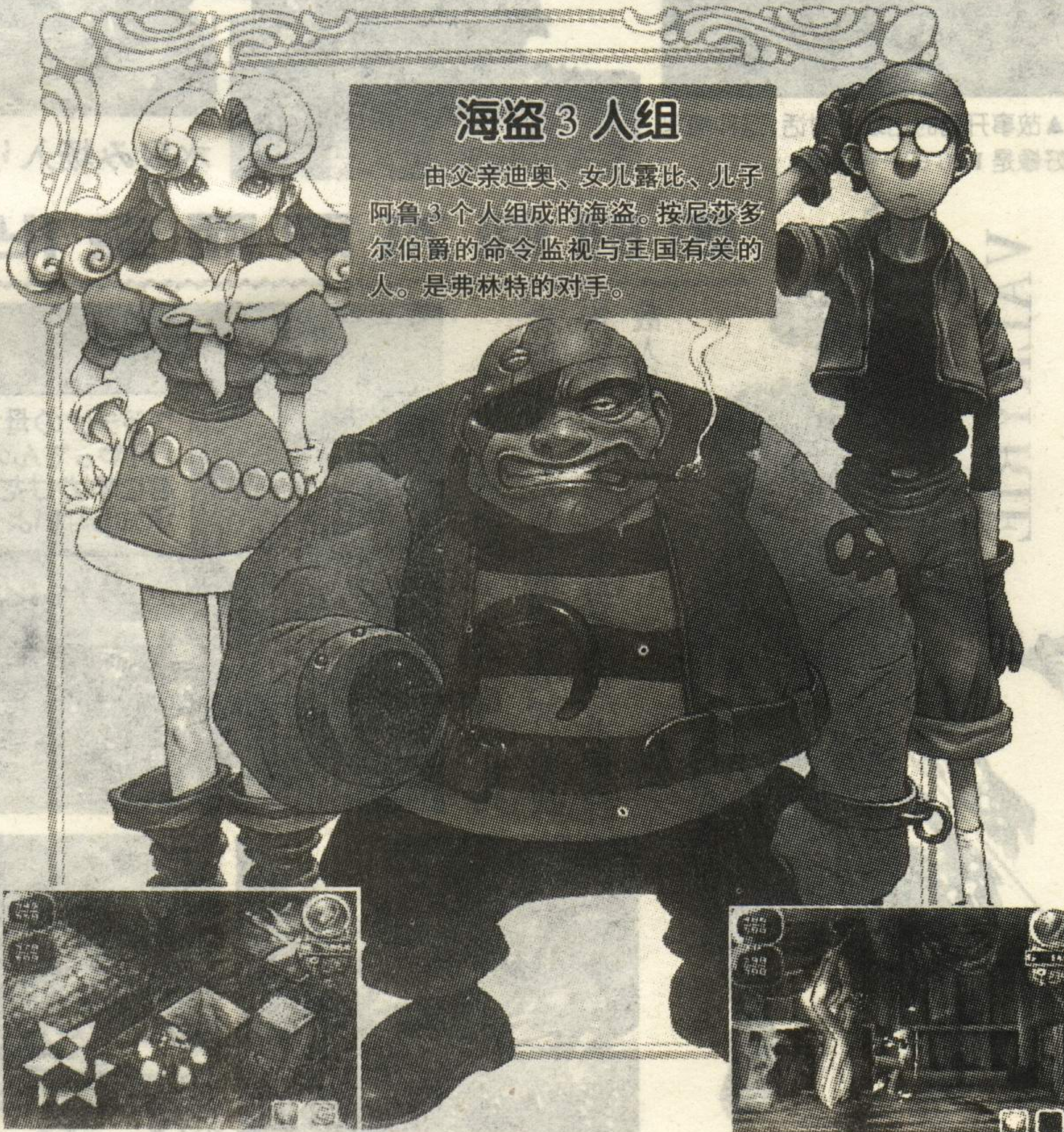
动作也增加了许多



主人公的动作不仅有跑、跳等，还有推、踏、投、抓等许多种。使用这些丰富的动作，即可逃离敌人，又可解开挡路的谜题。一切全都看玩者的判断力了。

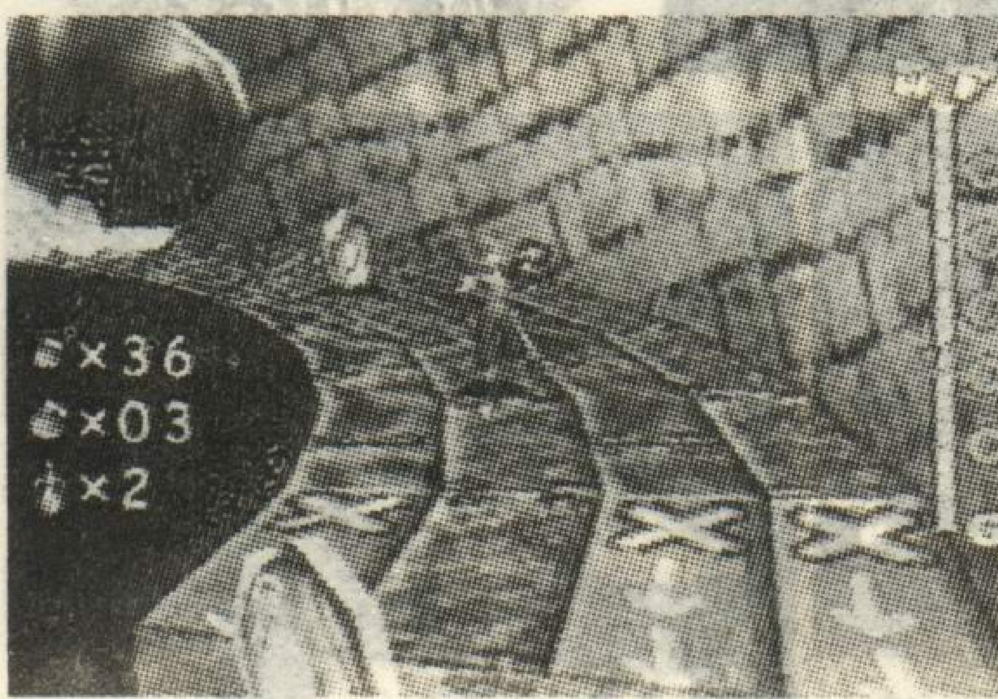


▶充满着熔岩的洞窟，如不能安全跳到平台上，就只有死路一条。



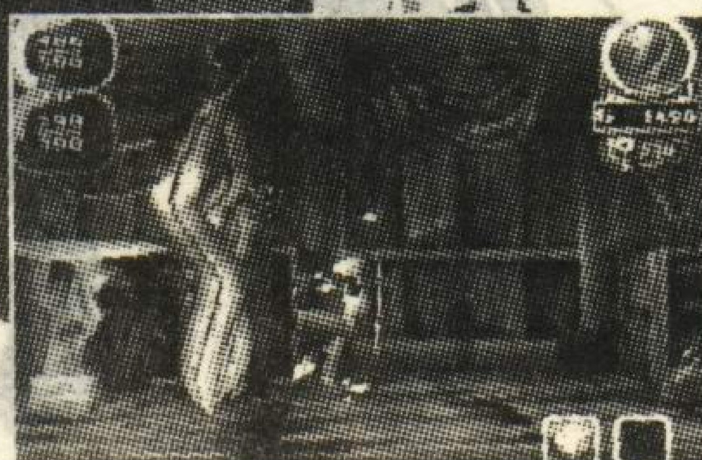
海盗3人组

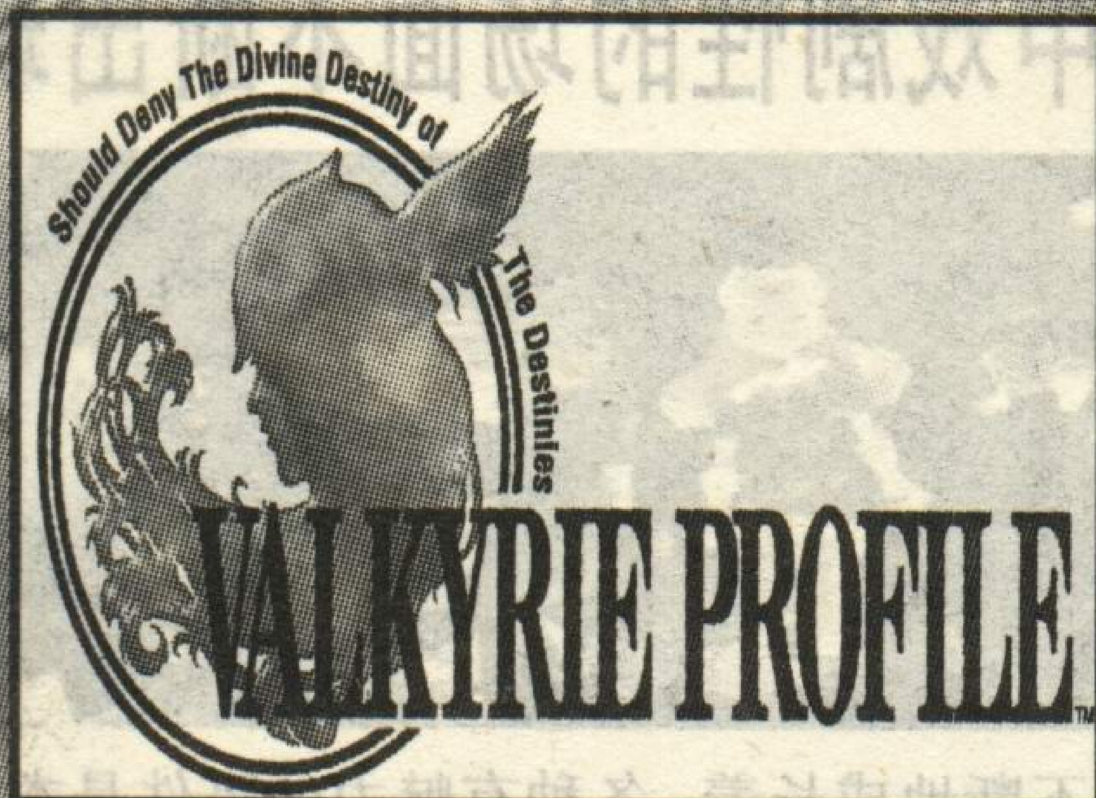
由父亲迪奥、女儿露比、儿子阿鲁3个人组成的海盗。按尼莎多尔伯爵的命令监视与王国有关的人。是弗林特的对手。



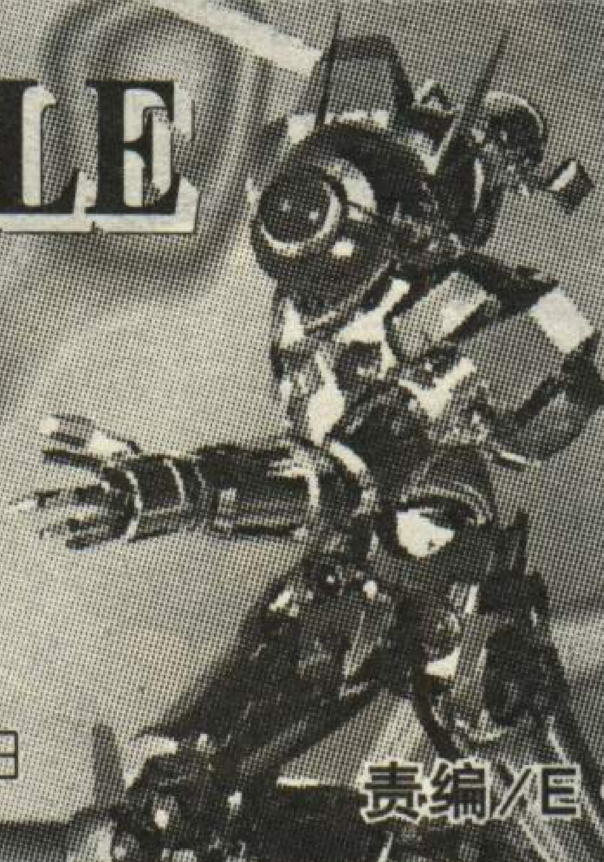
◀跳跃似乎是个游戏的灵魂所在，如不能掌握各种跳跃方法想完成任务是很困难的。







VALKYRIE PROFILE
女神传说



PS

厂商:ENIX　媒体:CD－ROM
类型:RPG　发售日:11月25日

责编/E・T

令人期待的新作的最新报道

把在地上界的战斗中培养起来的同伴，送到玩者不能达到地神界去保卫未来……这个给人全新感觉的RPG游戏就是“VALKYRIE PROFILE”。下面把这个引人注意的游戏的情报介绍给大家。



▲故事开始时出现的对话，这种情况好像是RPG的一惯手法。

地图的构造

街与迷宫的地图基本上是横向连接的。而且面前或深入可达到的地方都有箭头的提示。例如在故事开始的冒险中出现的哥里安多尔村的入口附近就是这种感觉。属于即不复杂又简单易懂的地图构造。



水汲み场

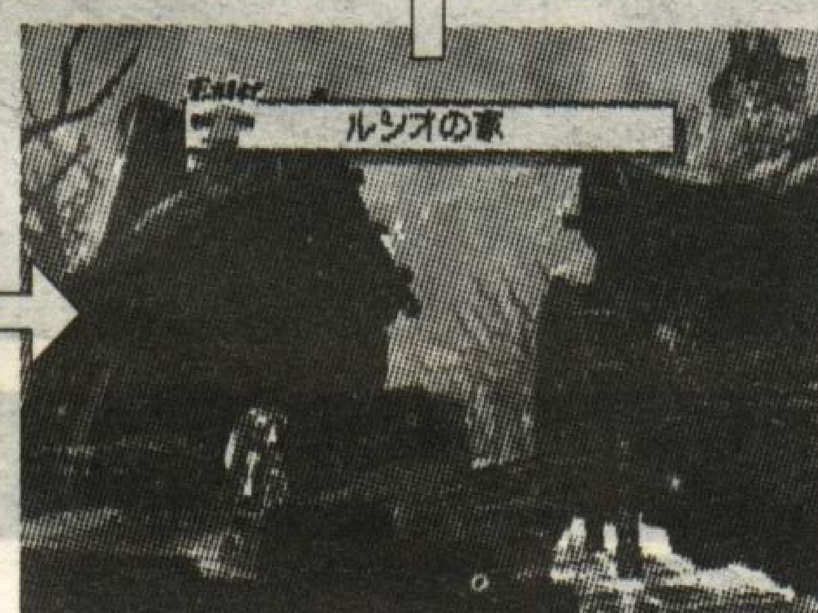




水汲み场入り口

ルシオの家





ルシオの家入り口

因时间不同而变化的风景



左边是游戏的主人公，可以让死者的灵魂加入自己的战斗女神。对应需要可呼出与之相应的灵魂，共同与敌人战斗。



本游戏中虽不是即时游戏，但也有时间的经过。因此在同一地点，不同时间所看到的风景不同，当然还有天气的变化。

细腻的画面使玩家有更高的感情投入





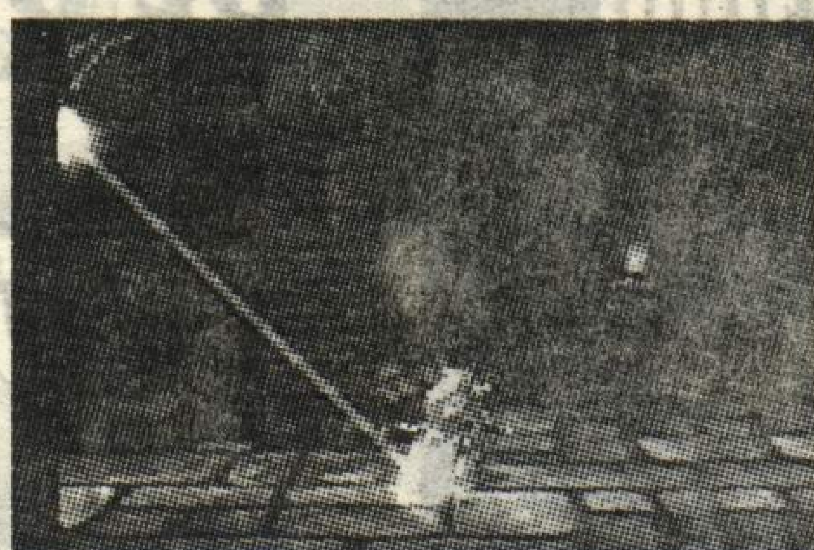


"回合制即时"是什么？



手持长剑的老练剑士，在游戏的初期便会与 VALKYRIE 相遇。

战斗即是回合制又应用了即时的因素，这就是本游戏中战斗的一大特征。简单地说，玩者的攻击与敌人的攻击是交替进行的，但玩者的攻击在回合内是即时的。实际上这个即时部分正是游戏的重点。下面将介绍一部分是如何进行的。



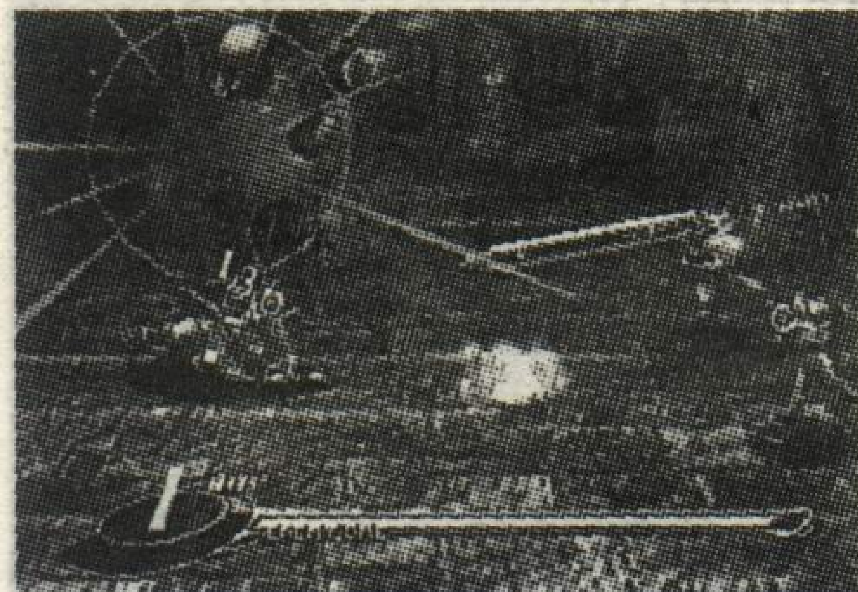


在迷宫中隐藏着各种出乎意料的危机

战斗的顺序

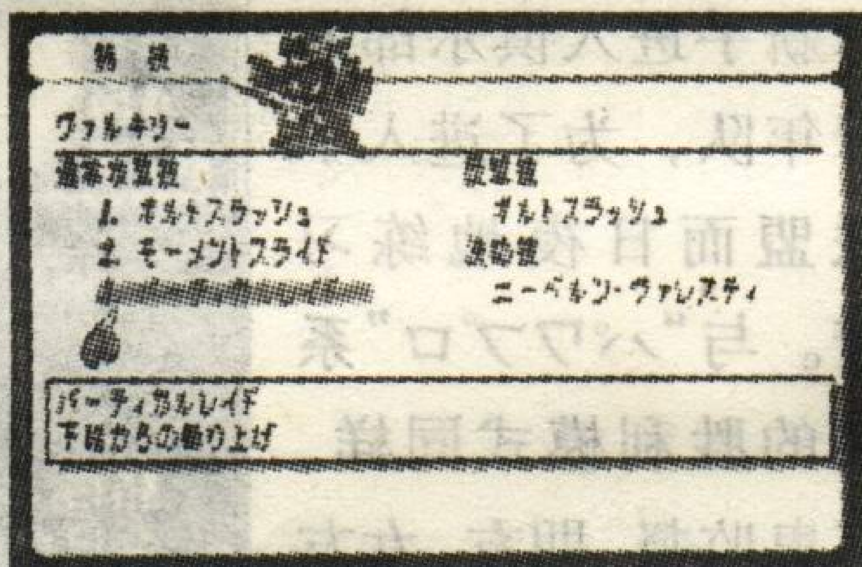
①用按键令角色行动

本游戏中最多可参加战斗的是4人。因此应首先以我方人物选择参加战斗的4个人。之后把○键当作ヴァルキリー、用手柄的○、□、×、△4个键对应4个人物。这样在玩者的回合内，只要按键就可让与之对应的人物展开即时的攻击。


▲战斗中各角色所在的位置与 PS 手柄按键的位置相对应，这也是完成角色作战指令的基本。

②决定人物技的顺序

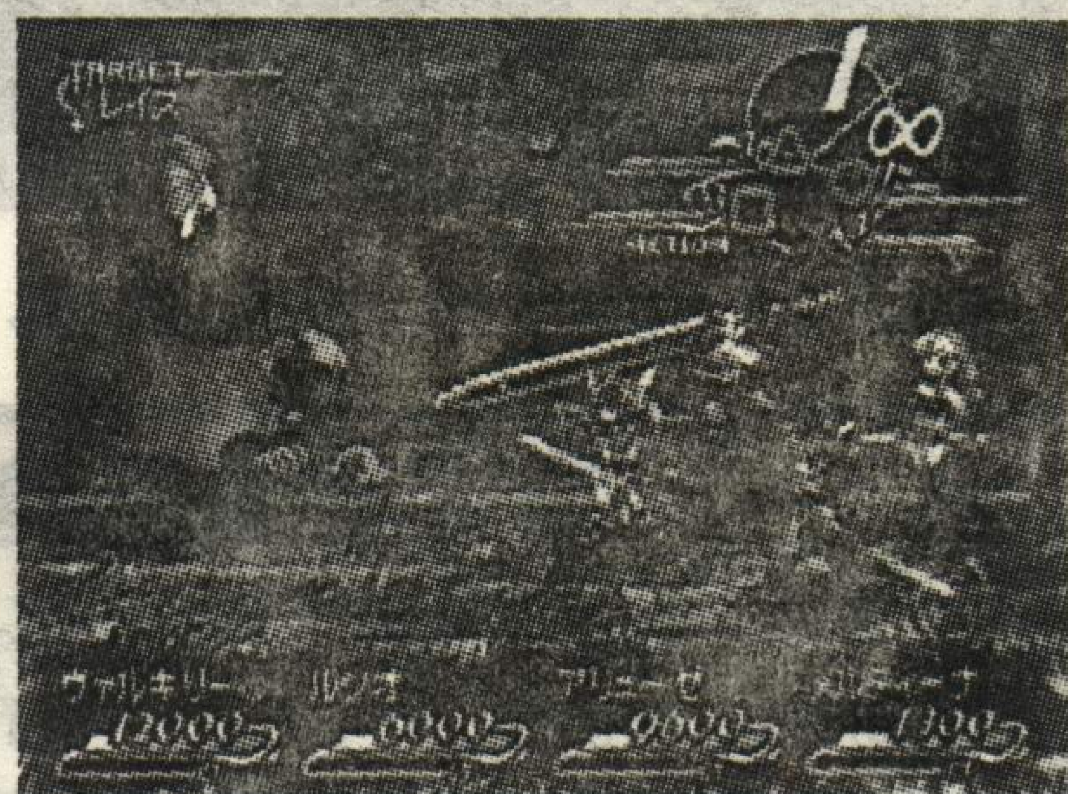
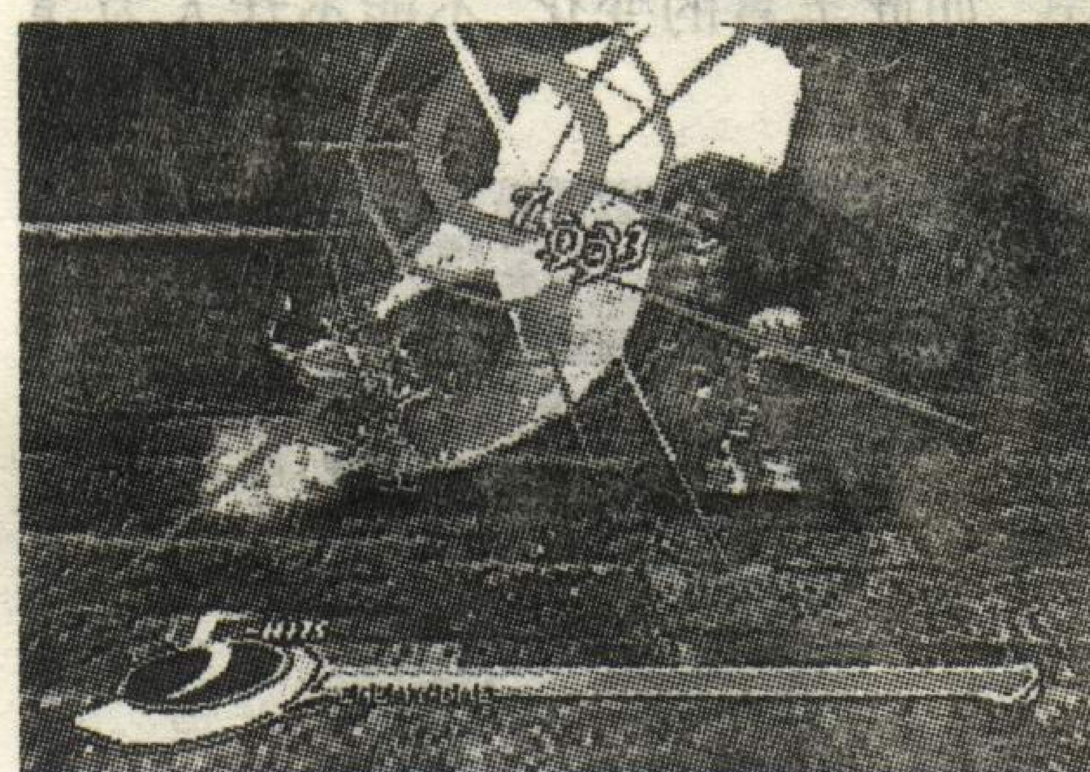
各人物一回合内最多可攻击3次，3次的攻击模式也因人物而不同。例如把ヴァルキリー（对应○键）的技象图中那样设定。这时只要按○→○→○的话，就会形成段斩→扫腿→下段斩的 Combo。这是一个人的连续攻击。但连续按别的键的话，还可以让另3个人组成合击。



▲各角色可设定3个通常攻击技，顺序要视情况而定。

③选择绝佳的时机进行有利的攻击

接下来要考虑技有组合了，这只要按下键就可以了，但因为自回合内是即时战斗，所以按键的时机十分重要。例如，敌人跳到空中后，使用扫腿的方法是不可能击中的。即不能早，也不能晚，连接技应在极好的时机下完成。

积攒气槽后使用必杀技

如果画面左下的气槽充满，就会变成右侧那样的画面，于是就可使用人物固有的技了。这个气槽只需连续不断的攻击中敌人就可积赞。也就是说只要连续使用 ComBo 就可以让战斗更有利。而且本游戏的必杀技也可攒气，所以可以形成技→技→技的强力连接 ComBo。







在スズラン之谷内不幸死亡的少女。具有与 VALKYIE 极相似的银色长发，不知有什么意义。



PERFECT STRIKER 实况J联盟1999



PS 厂商:KONAMI 媒体:CD-ROM
类型:SPT 发售日:年10月21日

责编/E·T

进一步进化了人气系作的最新作出场



选手的动作极为真实

告诉全国球迷们个好消息，以往只可在N64上玩的“实况J联盟Perfect striker”经过加强后在PS上出场了。不仅可以使用64版J1、J2中的全部26个俱乐部，而且所以选手皆为真名出场，在比赛中可以查到所有队员的名字。另外不仅选手的动作更加真实，选手数据也升级为本赛季的了。可以说是系列最强的作品了，这回将以N64版中人气的胜利模式为中为中心，为大家介绍动感十足的比赛画面和最新情报。



▲移植于N64版的实况联盟系列。

充实的游戏模式

可以选择的游戏模式共有8种。可使用J联盟俱乐部的季侯赛、有淘汰方式进行的模式等，此外还可再现了比赛的特定状况，在此状况下进行游戏的剧情模式，如此丰富的变化，不能不让人为之着迷。



◀在比赛之前最好是利用练习模式来掌握游戏的基本玩法及特点，这样才能在正式比赛中取得好成绩。



▶在比赛中，按选择键可以看到己方选手的面部写真，另外，如果遇到精彩的进球画面还可以存储下来。

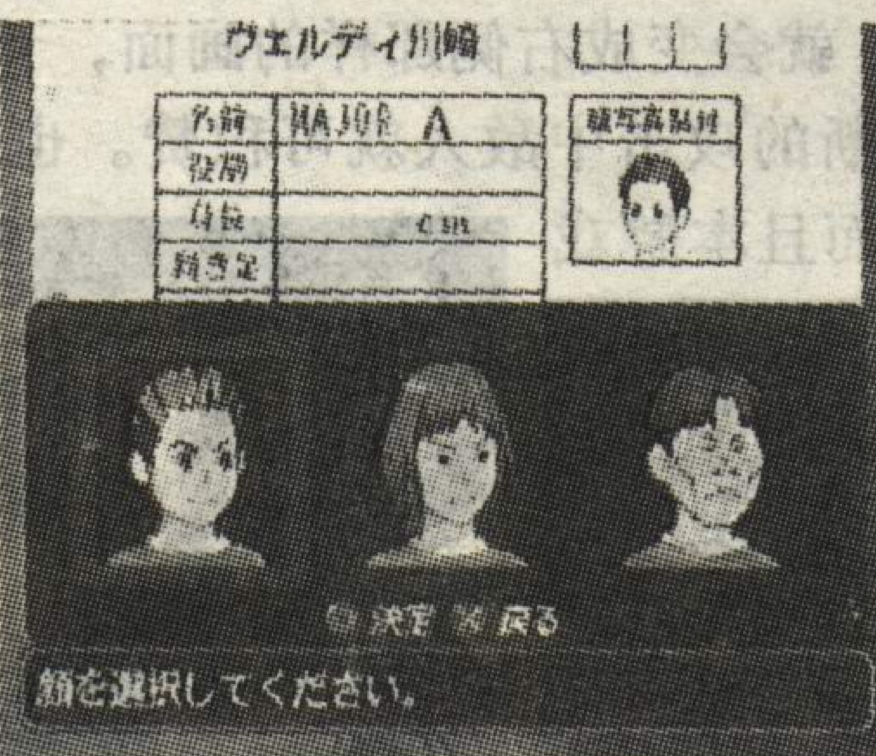
还可玩“パワプロ”中熟悉的胜利模式

通过事件和迷你游戏，在胜利模式不可以培养自创的选手。玩者作为一个足球新手进入俱尔部的青年队，为了进入了联盟而日夜地练习着。与“パワプロ”系列的胜利模式同样，有鬼监督、朋友、女友和对手出现，此外还有可得到选手的非数值化的能力“特征”的事件存在。

令参加俱乐部的人数增加



▲如果己方的球队相当有名，那么入会的会员将会有很多的人数，这也是提高球队名气的一种很好的方法。



哪种类型的主人公更适合你呢?

▼◀在此模式中，主人公及他的亲友会陆续登场，这就好像在玩养成游戏一样，这也是游戏厂商为了延长一个游戏的寿命而采用的一种方法。



建立你自己的俱乐部

除J1、J2的全部俱乐部之外，还可以自己亲手建立是球俱乐部，不仅是俱尔部名称和形式，连俱乐部的所在地和幸福物也可决定。通过这些形式，就可以建立起玩者自己的原创俱乐部了。



◀选手转会后，还可以利用编辑指令让当完成了俱乐部的作成



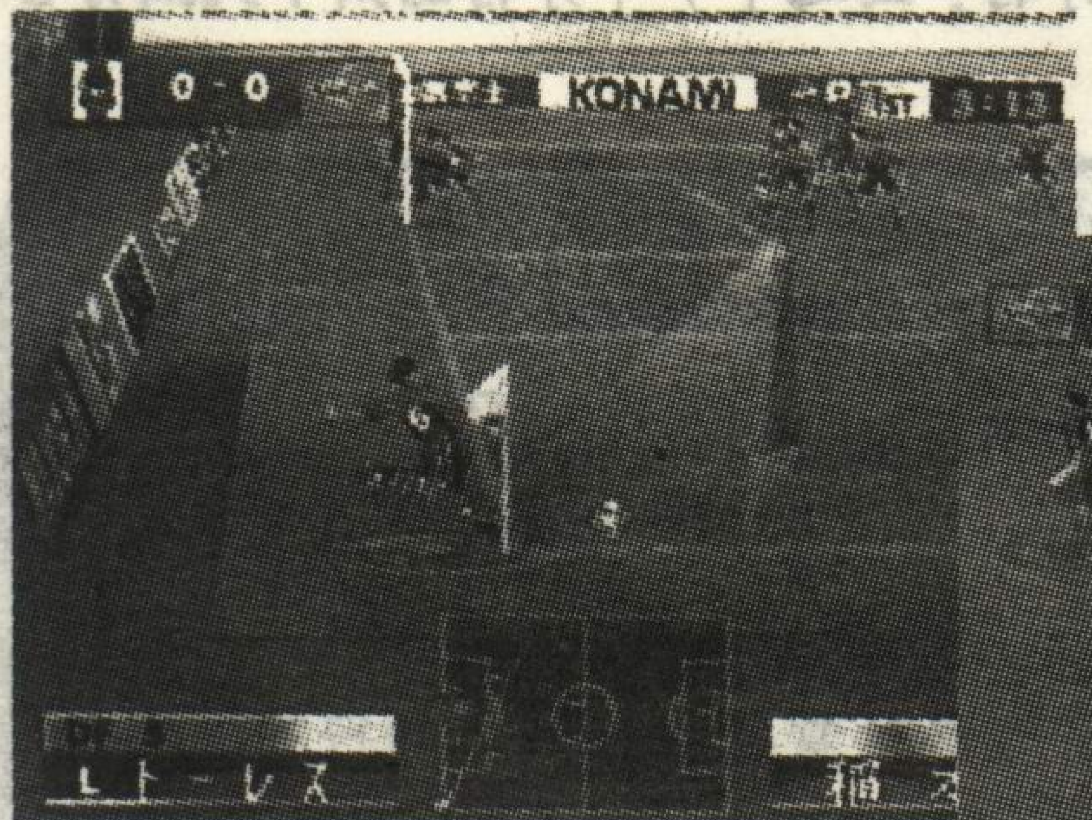
▲▶如果能有一身好的球衣，也可以令俱乐部的队员们受到观众的注意。

创造出风格各异的球队

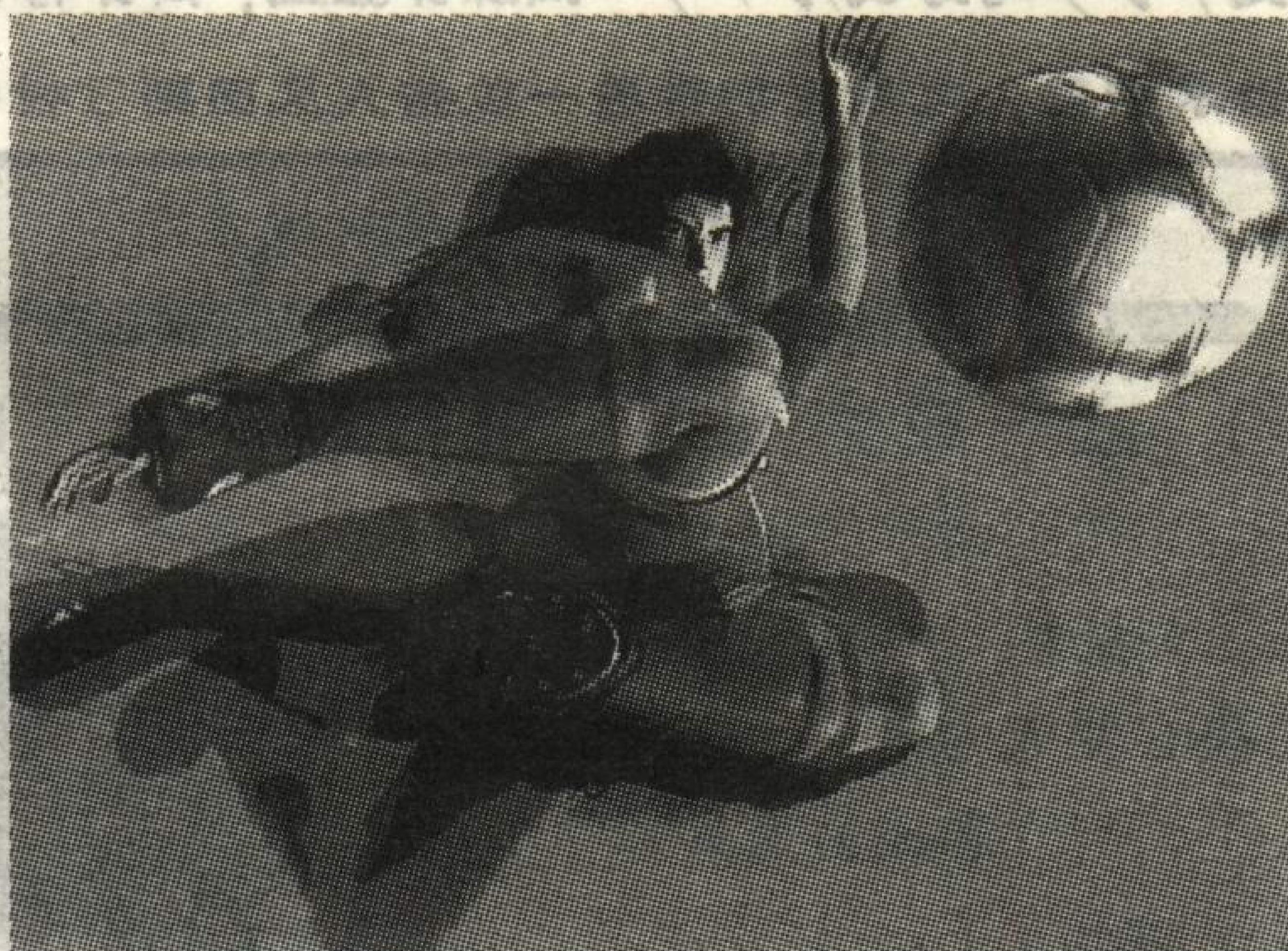


▲在设计球衣中不要太理性，尽量用一些风格独特的设计。

▼在绝好的位置起脚射门，是掌握比赛主动权的重要途径，这要求玩者要洞察场上选手的一举一动。







你能射出带有旋转特性的角球吗!

会出现与女孩约会的情节吗?



▲有时主人公的女友会来很好吃的"弁当"，像这种充满生活感的情节会有很多。

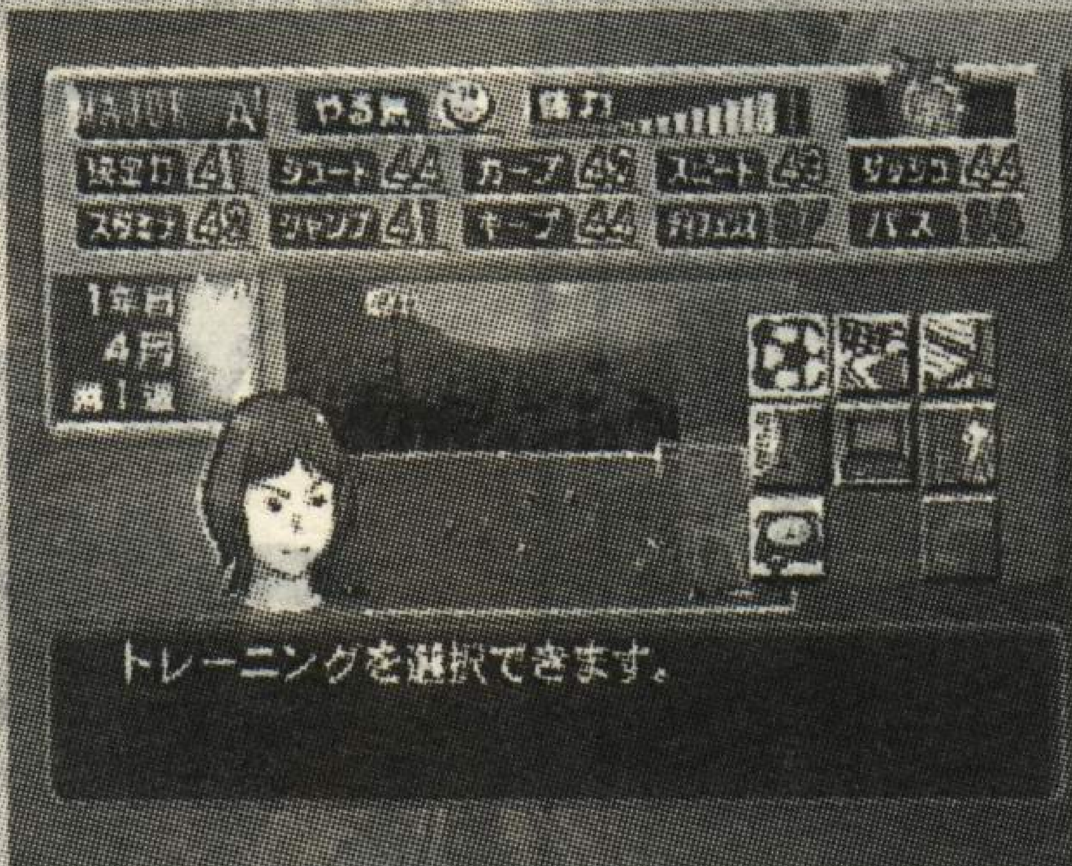


▲与自己的宿敌相见，少不了有一番对决的场面。

画面参数的彻底分析

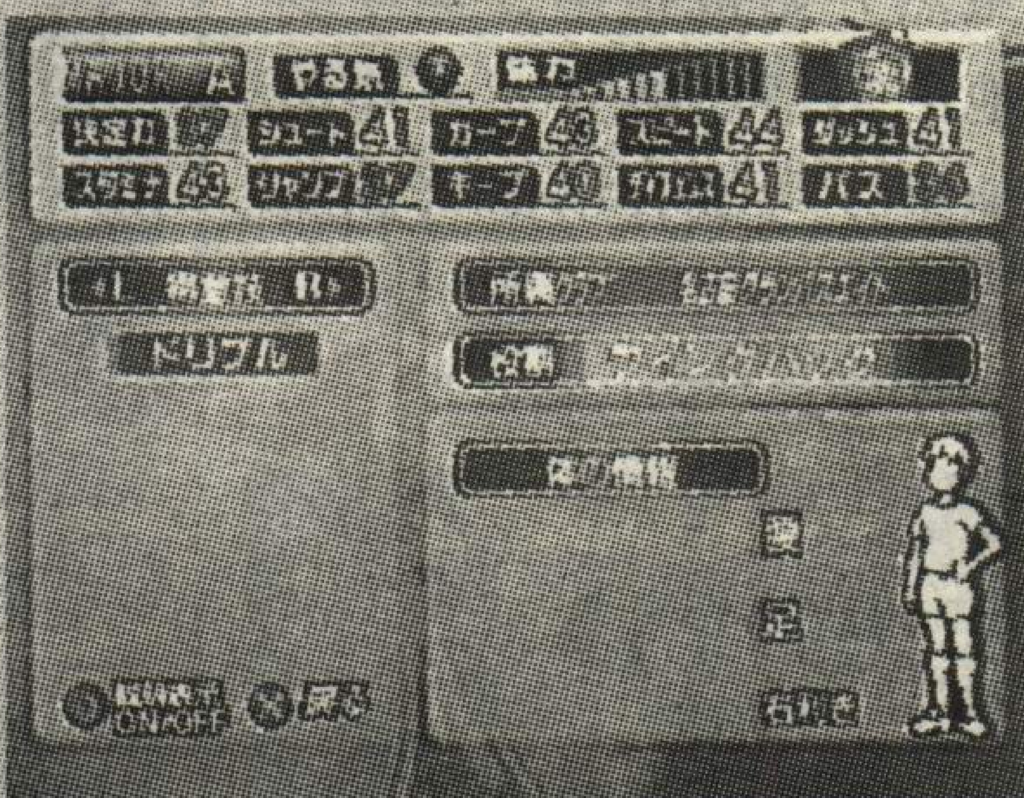
下面介绍胜利的模式的系统部分。玩者将与"パワプロ"系列同样，用3年时间培养选手。在3年时间内通过事件和练习来提升选手的体力，射门力等8个能力值，而且还要注意监督与教练的评价。另外还会有受伤或腰、腿上安了炸弹的事件发生。

实行指令共有7种

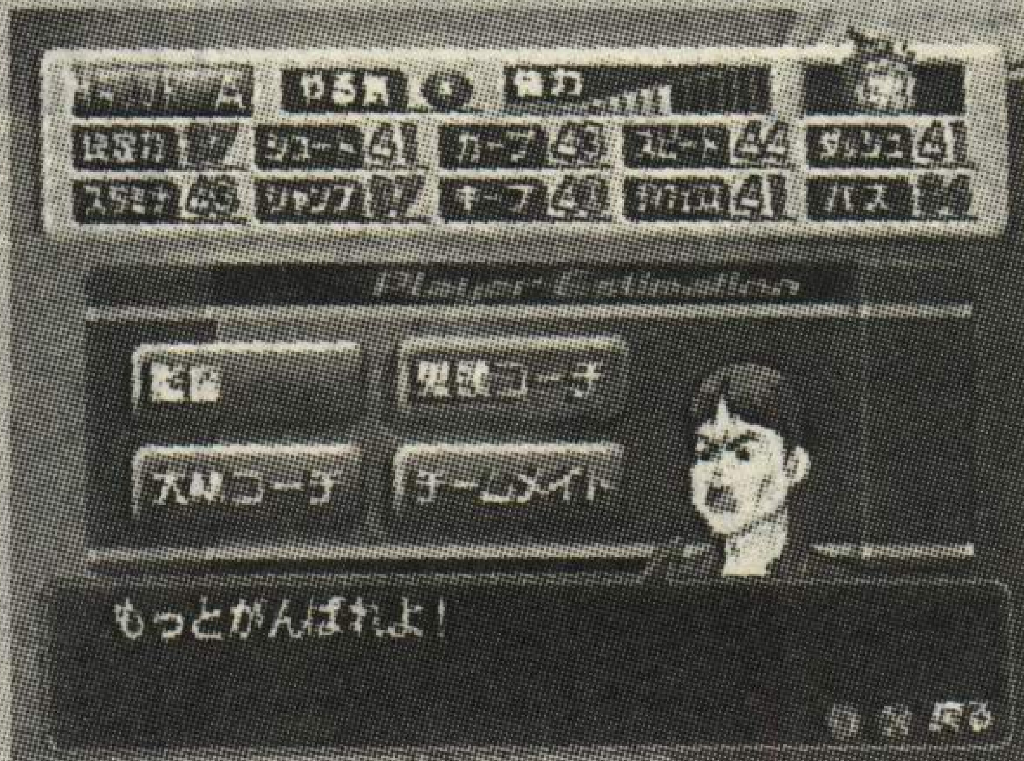


▲在实行指令中可以对选手一个周期的训练及生活进行详细的设定，充沛的体力是取得好成绩的基本。

选手的体质数据也很重要



▲从上图中选手的各项数值中可以看出，他在场上最适合踢哪一个位置，像这样的分配方法是很重要的。





Arc The Lad Ⅲ
妖精战士Ⅲ




厂商:SCEI 媒体:CD-ROM×2
类型:RPG 发售日:10月28日

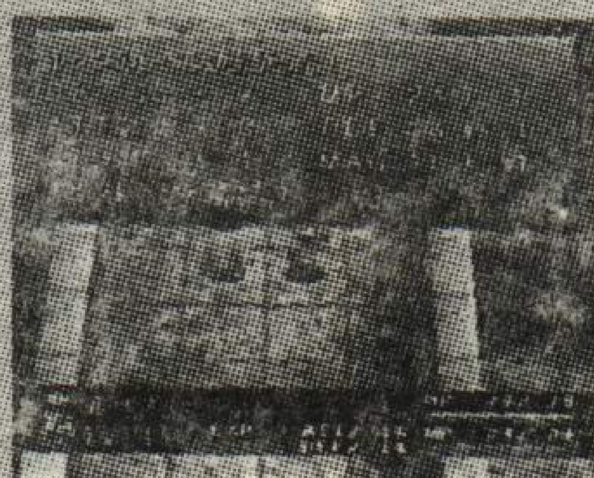
责编/E·T

序言

在世界灭亡的"大灾害"中,猎人救下了个少年アレク。他一直希望有朝一日自己也能成为猎人……某日アレク所住的ザシヤ村受到强盗团的攻击,村里所有人都被捕,アレク深感自己的无力,但村长却称他为猎人并提出了要求。于是アレク与好友ルッツ一同躲开强盗,离开村子前往猎人们经常聚会的イティオ村,到达イティオ村的两个人向行会请求帮助。之后他们带着一位猎人又回到了村中。

STORY

1. 立志成为猎人而进行旅行的アレク



接到请求的猎人轻松地打倒了强盗们,看到一切的アレク下决心要成为猎人。在村长的允许下,与立志成为道具师的ルッツ一同出发了。

2. 在イティオ的行会挑战猎人考试

到达行会的アレク告诉管理员他想成为猎人。虽然开始被拒绝,但受到他的热情所感染,最终与他定下考试合格即可成为猎人的约定,于是アレク前往考场"泷の洞窟"。



前作中的角色

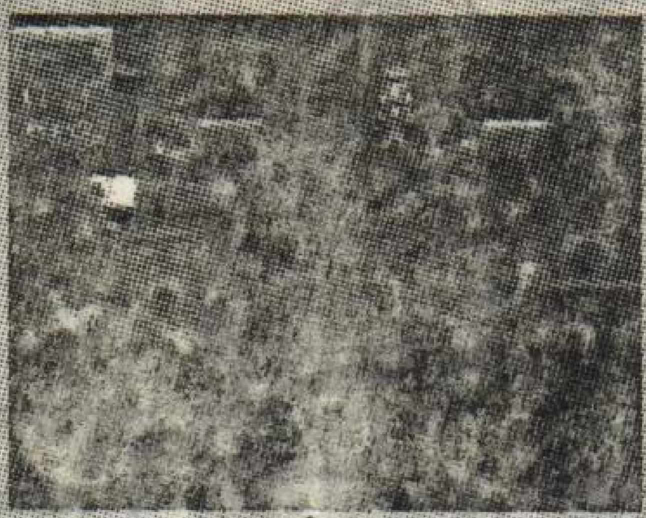
在本作的某个村子中会意外地遇到前作中的某个角色,难道还要继承前作的SAVE才能使用吗?

町的设施介绍

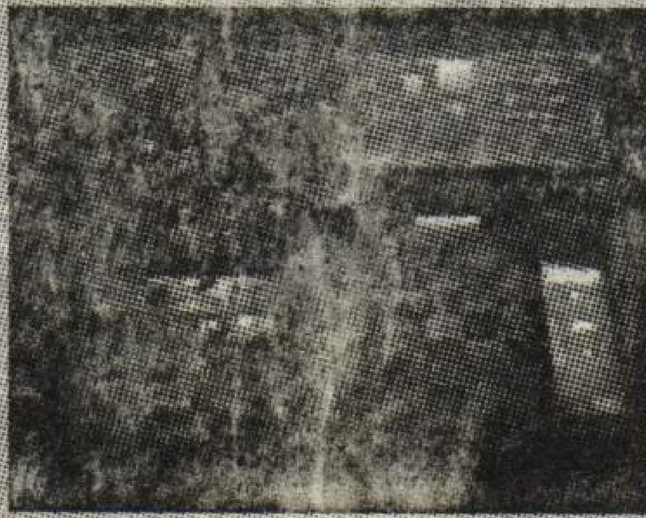
ギルド



宿屋



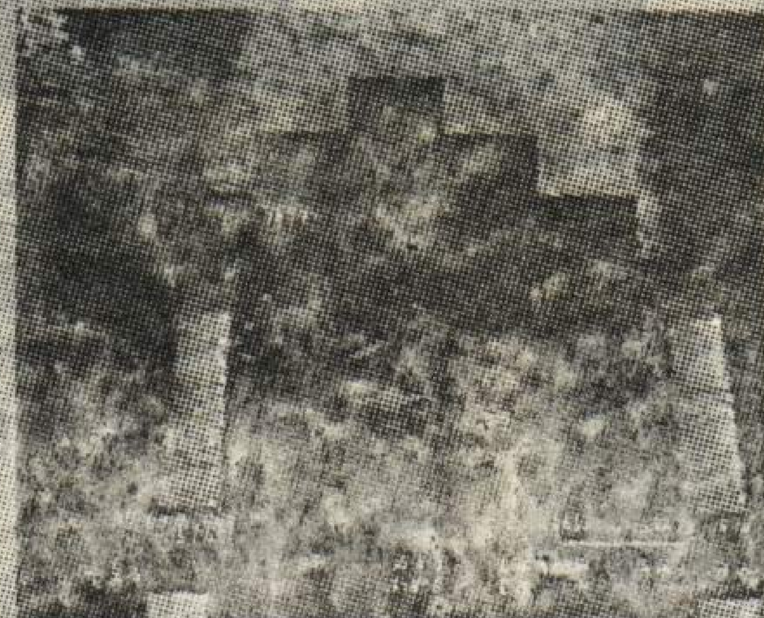
ショップ



SYSTEM

【…………战斗系统继承了前作…………】

"アークⅢ的战斗系统是SLG类型的,继承了前两作。遭遇怪兽后,地图将变战斗画面,由速度快的人物开始展开战斗。所以必须掌握敌我双方的行动顺序和位置关系,战斗中充满了紧张的感觉。


▲角色的移动范围可以一目了然。


▲角色的特殊能力由使用回数的限制。

【………掌握各人物的特殊能力………】

各人物都具有固有的特殊能力,在升级时还会学到新能力。这些攻击普通攻击的威力不同,效果范围也不同。另外,使用时会消耗MP。

アレク フォースリング


有大范围攻击判定,可使受攻击的敌人混乱。

ルッツ ナイフレイン


有无数的刀飞向敌人,也有很大的攻击判定。

3. 通过委托得知当猎人是件不容易的事

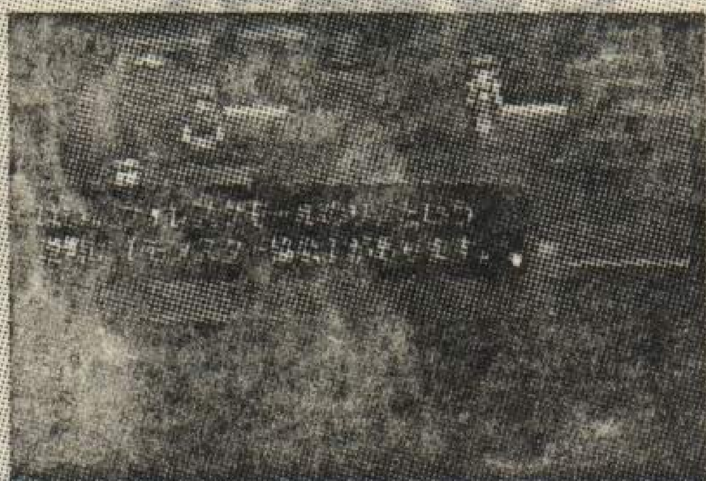
成为猎人的アレク马上与ルッツ一同向行会要求任务，但刚开始的都是小而复杂的委托，这与想像中的完全不同。但工人也注意到无论事的大小，对委托人来说都很重要。于是2人开始明白猎人是多么重要了。



▲在战斗中很有可能会发生强制的剧情。

4. 得到去新大陆的委托

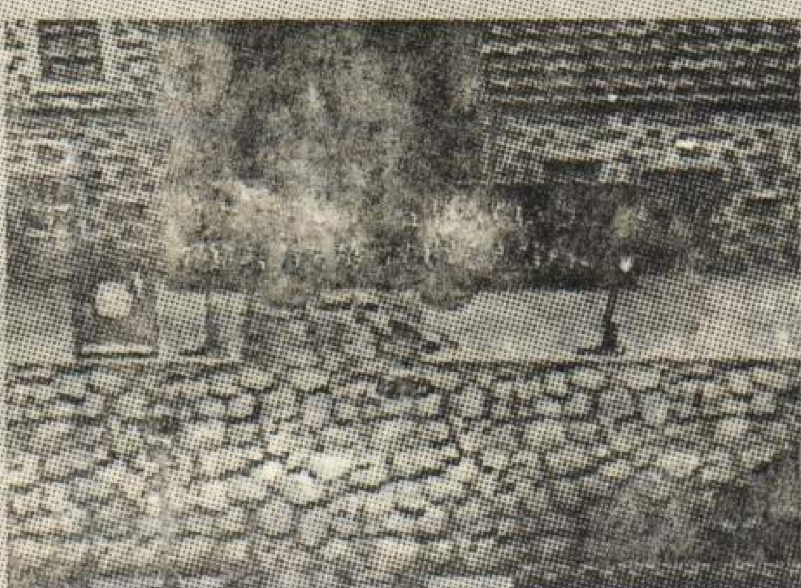
一天，完成工作的アレク回行会去报告，得知了一个去新大陆找回失物的委托，于是两个人找到船只，前往梦想中的新大陆。



向新大陆出发展开新的冒险

5. 在新大的村リノ见到テオ

到达リノ的アレク与ルッツ见到了立志要具有使怪兽卡片化的能力的少年テオ。不久行会接到了寻找一个人出走的的委托。接到任务的アレク等，前往テオ母亲所说的传授卡片力量的神殿。



6. 让テオ成为同伴

アレク找到テオ时也偶然发现了神殿，在神殿内テオ向卡片化能力的考试发起挑战。当テオ如愿以偿的成功后又希望与アレク共同冒险。于是加入新同伙的一行人又开始了新旅行。



▶依然有解谜的要素存在。

谜之人物シャロン出场

在寻找テオ的途中，与怪兽苦战的アレク得到谜之女性シャロン的帮助。她属于在大叉害企图找回世界科学的科学家集团"アカデミー"。



【………在行会检查是否有新的委托………】

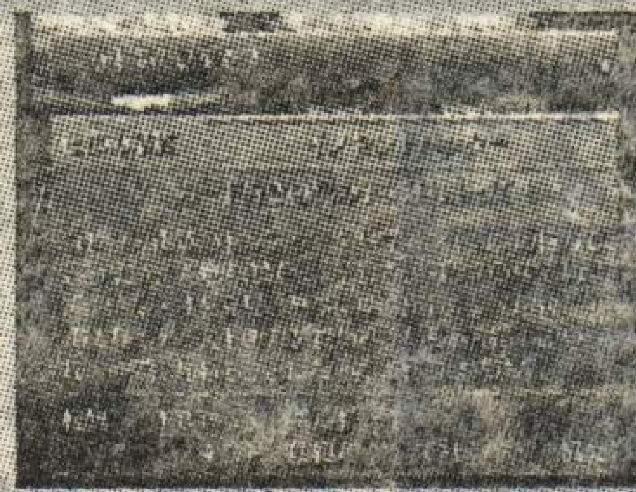
①在行会中检查委托的事件

要得到任务先去行会与窗口的人员交谈。这样行会正在接受的委托就会表示出来，内容各种各样，有不同时间不同地点的委托。



②在委托中选择适合自己的东西

确认委托后，就要再确认其内容。委托中即有战斗委托也有进行迷你游戏。因为有各种不同的内容，所以应选与自己级别相适的，当然也可以放弃。



③完成任务后向行会报告

完成任务后，猎人应向行会报告，报告之后，行会将根据完成的任务给玩者以报酬和评定猎人能力得到点数(GP)，但是如果任务失败了的话，就不能得到GP和报酬了，所以一定要成功。



【……可以使用"カーディッシュ"……】

カーディシユ的流程

1. 在战斗使怪兽普为卡片

テオ使用特殊能力可使怪兽被封入卡片并化为道具，在战斗中使用。这就是カーディシユ。卡片的效果因封入的怪兽的种类而不同，以攻击型到降低敌人移动力的类型，这可是战斗中的主要战力。



2. 战斗卡片的使用



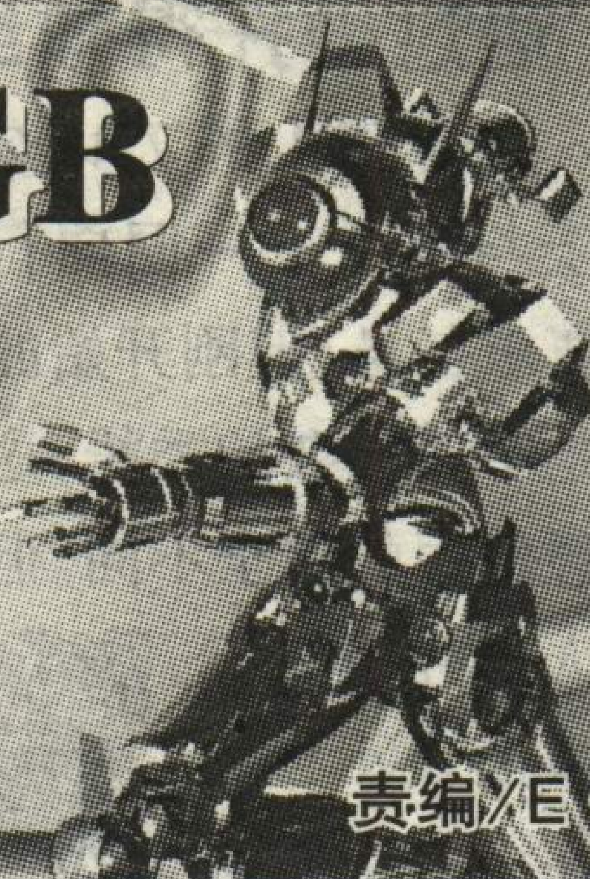
アタッカード用カーディシユ把封入卡片的怪兽解放出，并攻击敌人。



将敌人的力量封印在卡片中

RPG TOOLS GB
RPG 工厂 GB

RPGツクールGB



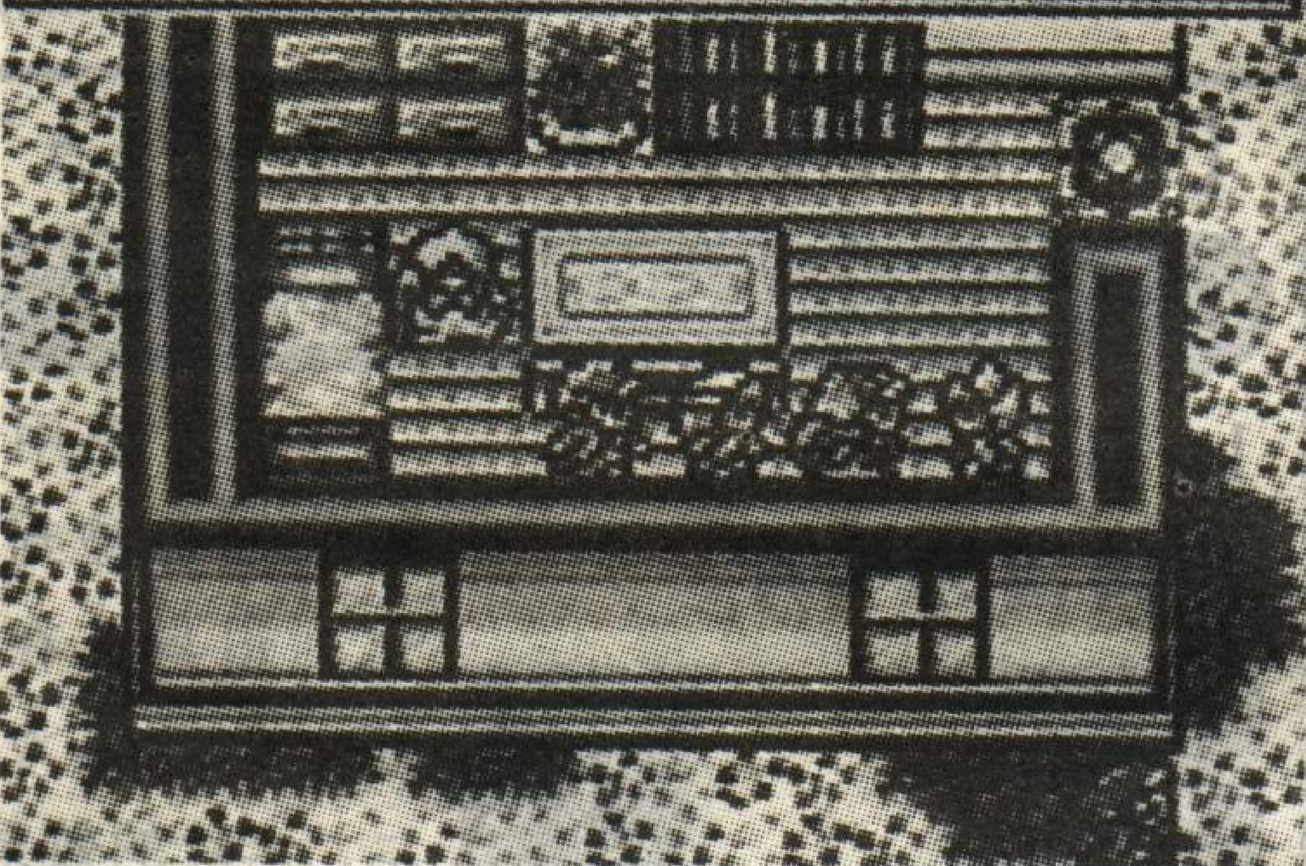
GB 厂商:ASC II 媒体:卡带(16M)
类型:GAME 创作 发售日:2000 年春

责编/E·T

终于可以在 GAME BOY 上制作 RPG 了!

无论谁都可以制作出自己喜欢的的游戏的游戏制作系列最新作在 GB 上出现了。这是个收集大量制作 RPG 的素材的软件。在制作事件之前,还要制作主人公与魔法的设定,或是地图,这与以前都还一样,而本作的最大特征,就是这些数据和完成的游戏都可使用通信电缆进行交换。所以同伴们互相合作可以把持有数据都有来制作一个综合的大作 RPG,大家不想试试吗?

ようこそ、ワカバヤシのまちへ!
ここは、ゆめときぼうのらくえん。▼



首先制作主人公

主人公人物最多可设定 8 人,决定了名字后还要输入"身体"等参数值。另外还可决定事先预备的40 种魔法在哪个级别上可以学会。

在制作成功时,角色的职业以及战斗时所表现的背景音乐都可以进行自由地设定。

游戏的标题画面

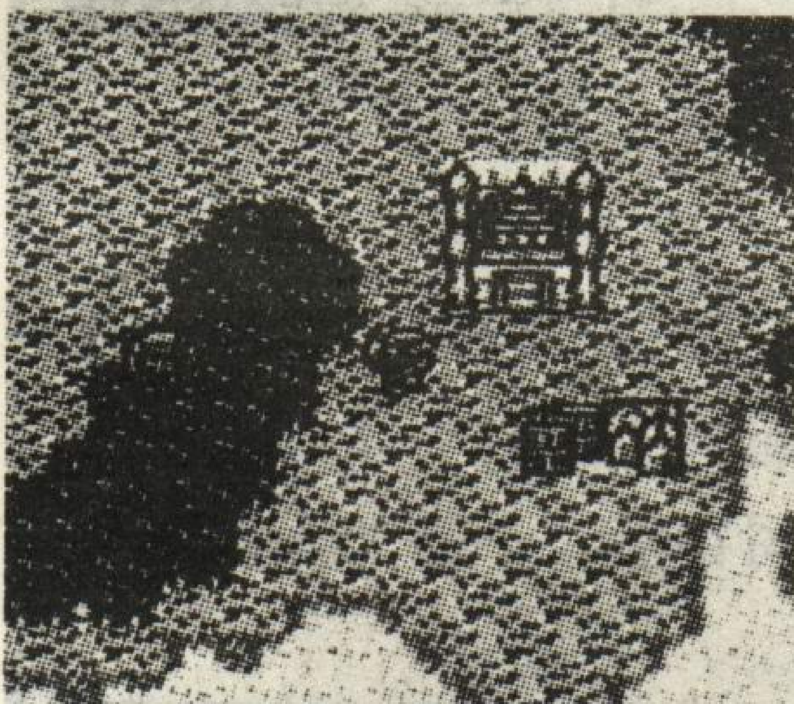


ヒゲクエスト

▲首先决定游戏的标题、名称以及背景。

设定角色魔法的成长

RPG 世界中不可缺少的魔法共预备了 40 种。仅仅体力的回复中就有效果由小至大的 3 个种类。当然攻击魔法也很丰富。了解了魔法内容后就可决定名字和消耗的 MP 数值等设定。另外战斗中插入了 EFFECT 设定很特别,可以特意使用奇怪的画面。





RPG 世界
必不可少的各种魔法



收集道具

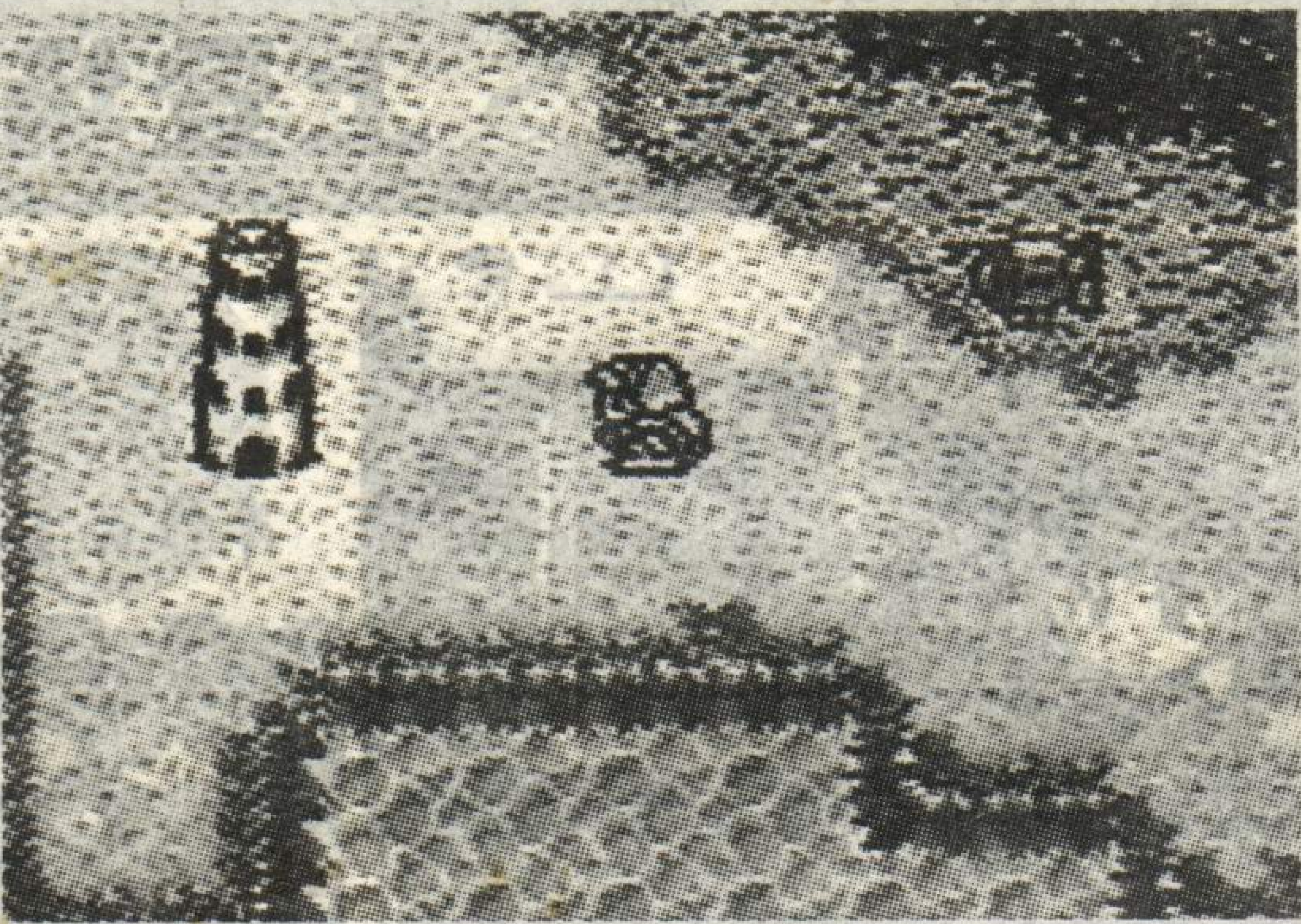
道具大约可制作 100 种。与魔法同样可自己决定名字。还要决定在商店中的卖价,以及可以装备的人物等等。

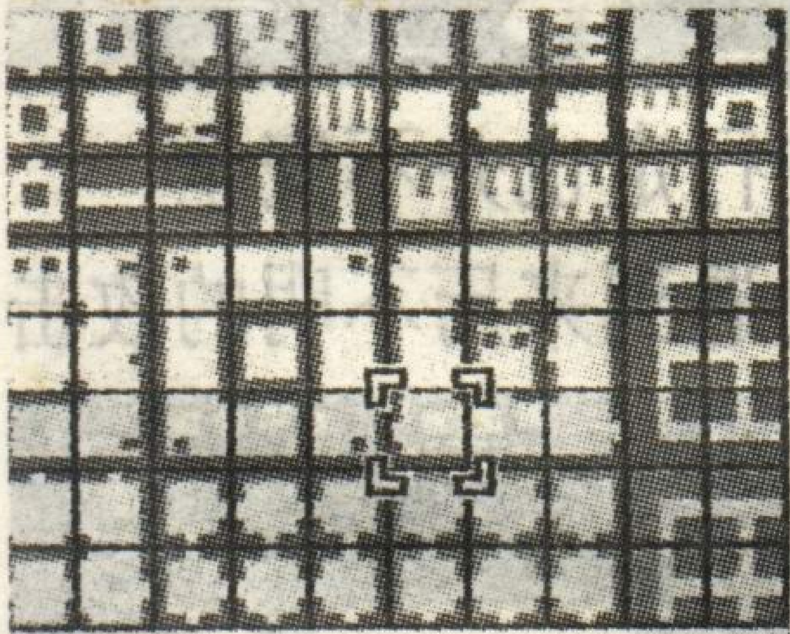
仔细制作到每一个细节

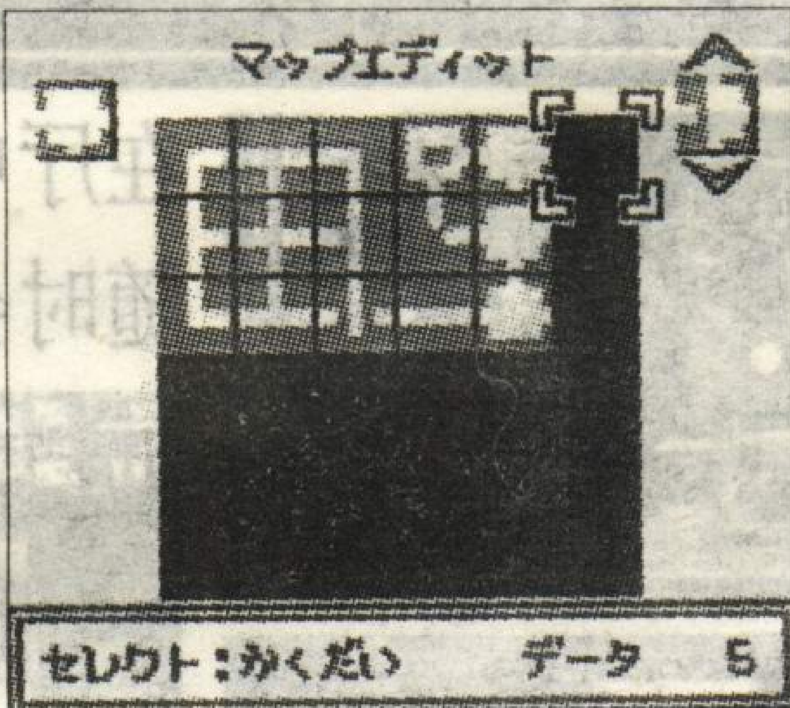
以往对工厂系列不太喜欢的人，在本作中只需组织简单的要素就可作成游戏。游戏中还有示范游戏，参考它初玩者可轻松的制作出RPG。由于发挥了GB便携机的特长，可以让更多的人来玩这个游戏。

世界地图的制作

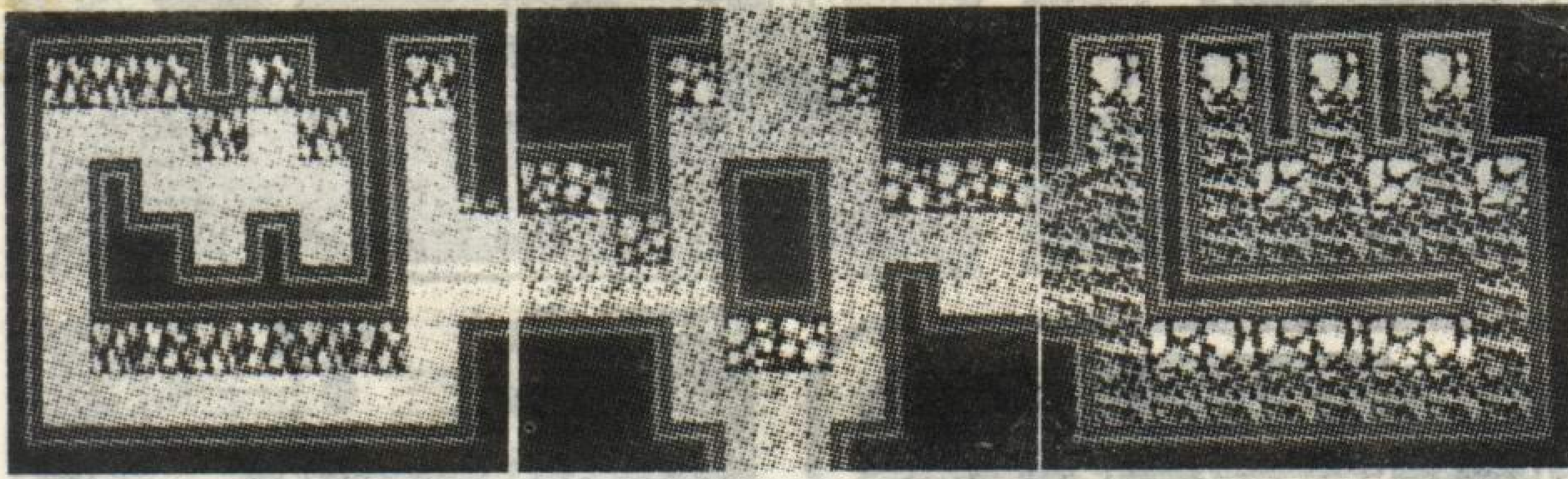
故事的地图舞台也应任意进行设计。但操作的本身却并不很难，所以请大家放心，首先选择地图范围，再配置上城与村庄。要制作城内的地图，则需要组合房屋与走廊等零散地图。无论是严整的建筑还是迷宫都由玩者任意设计。好好考虑一下再配置吧。

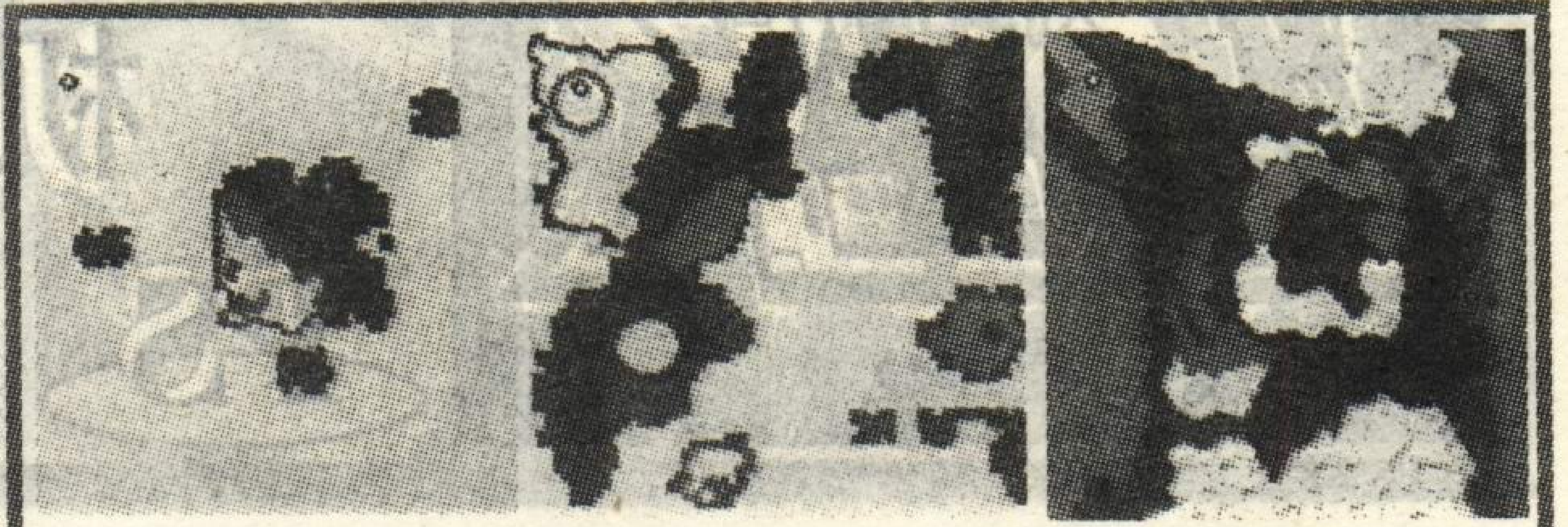






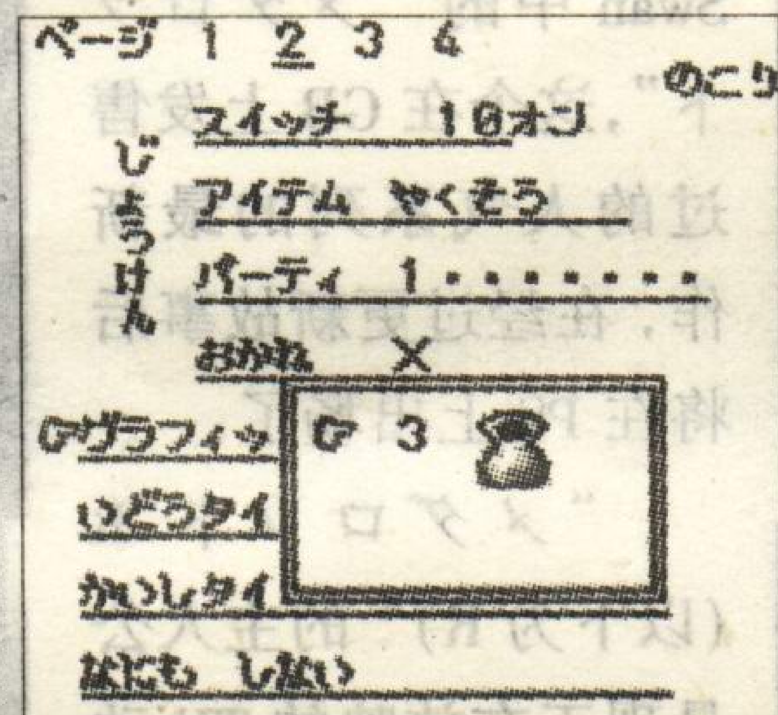
可以设计各种各样的迷宫





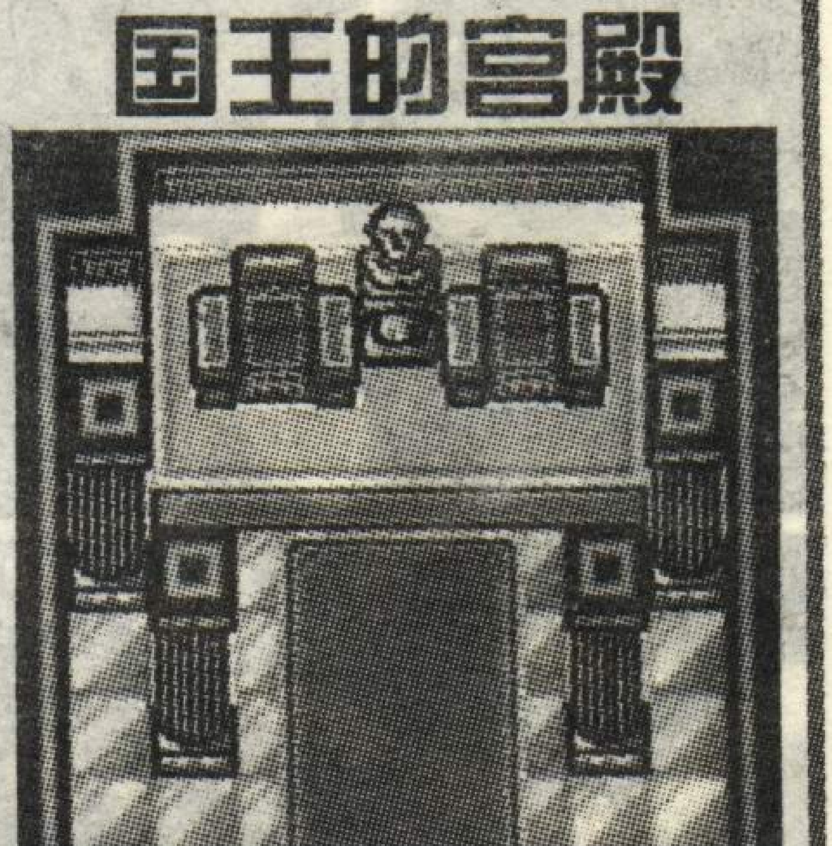
选择适当的世界地图

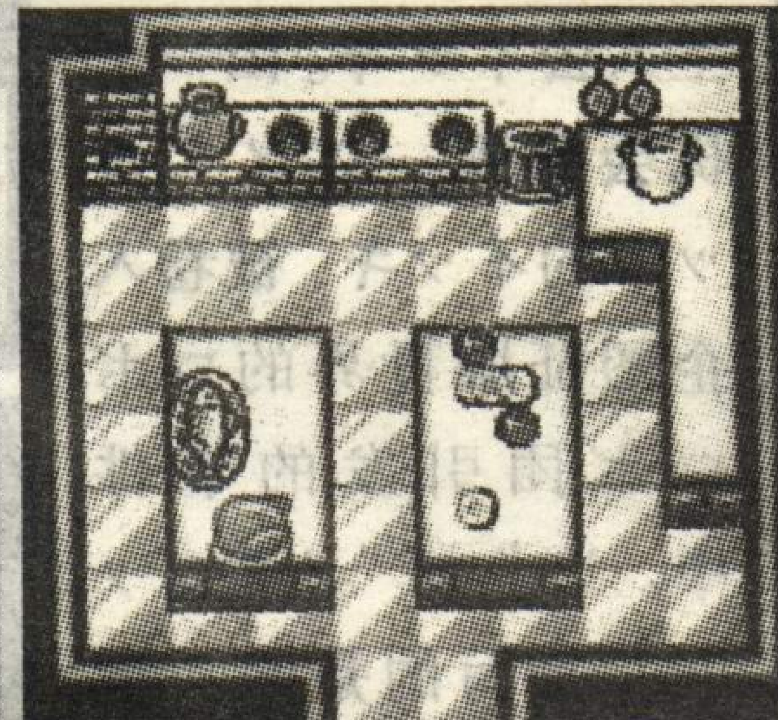
世界共有3种等级，按照陆地的多少分为初级者、中级者、上级者3类，是游戏的情节以及规模来决定世界地图的大小。

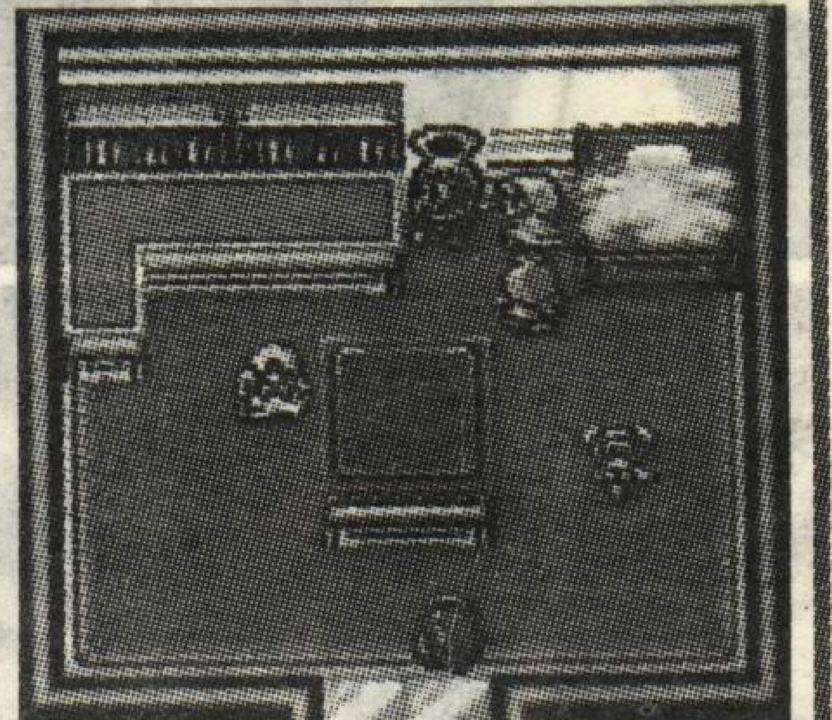


▲在建筑物以及迷宫内还可以设置宝箱。

国王的宫殿




▲在这种像厨房的操作间内会发生什么事情呢?

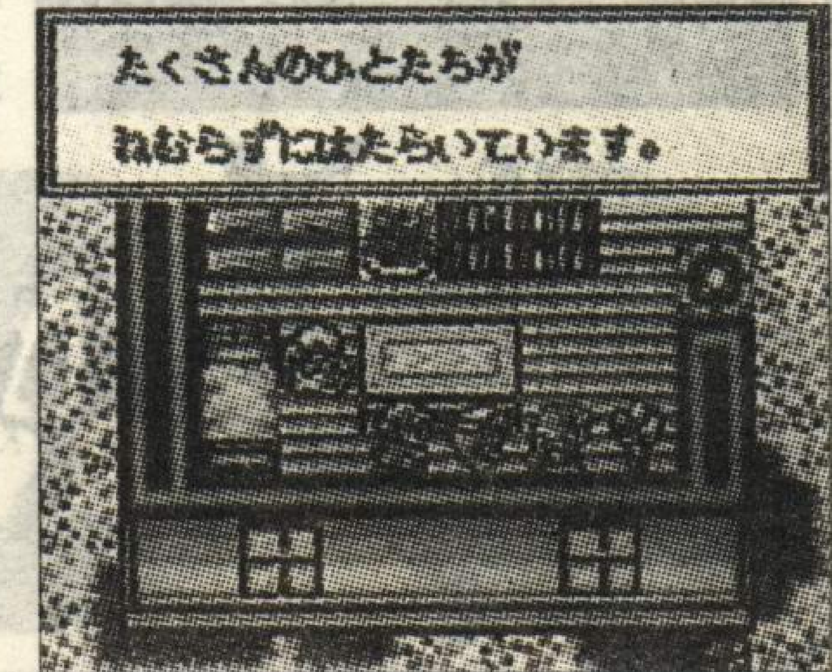

▲在村内有各式各样的人为你提供情报。

制作怪兽

怪兽最多可以制作72个种类，而插图则备有99个种类。决定了名字与样子后，可设定其是攻击型还是防御类型。另外还可以决定战斗后可以得到道具的概率。

写下信息

做为一个宏大的故事，途中就要不断的出现信息。这些信息应在城、村、迷宫等地图中出现。另外常常使用的信息在所有的地图中都应是共通的。一条信息应在64个字之内，另外由于不能使用汉字，在考虑人物的台词时要注意使之简单易懂。对于喜欢的人物应具有独特的台词及讲话的样子。



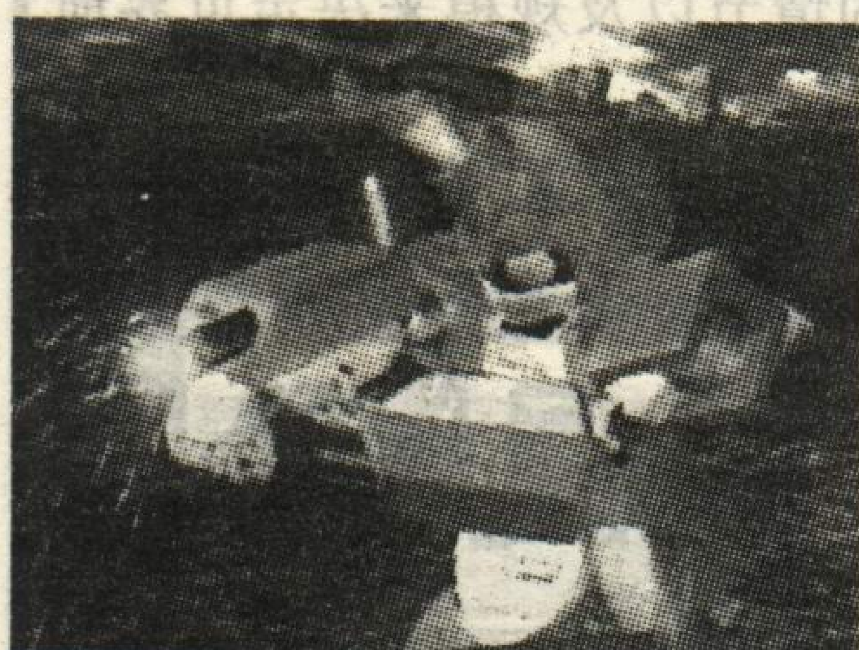


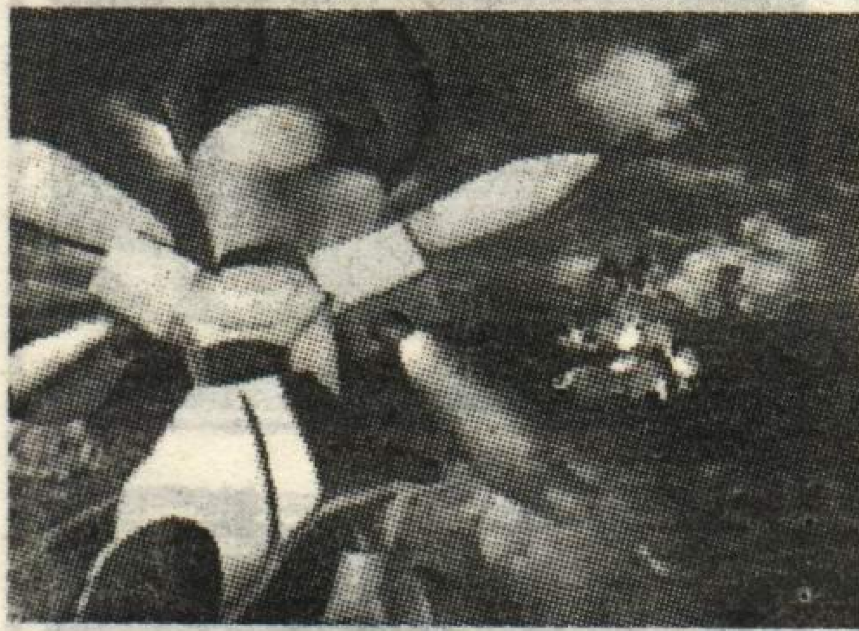
メダロットR
机械首领R

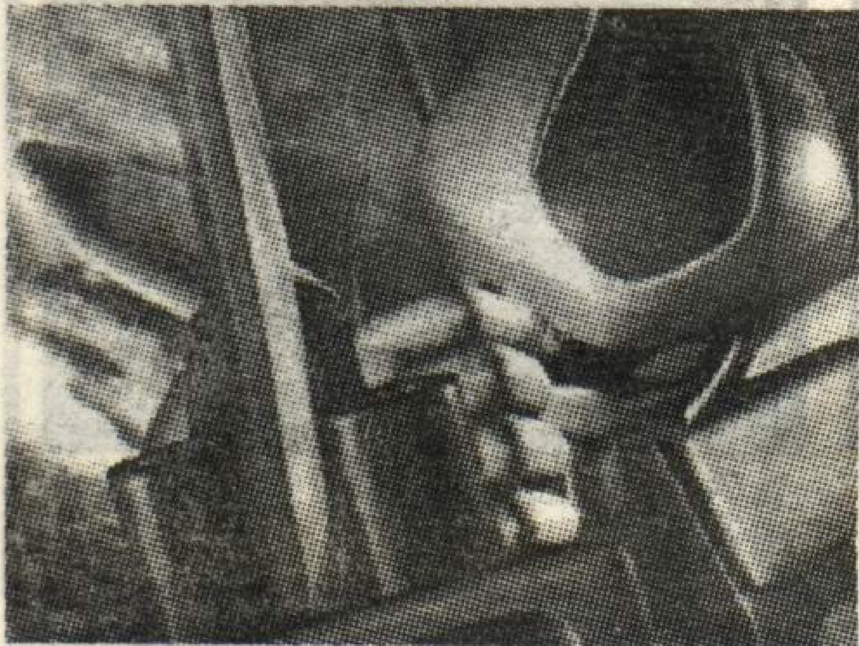


PS 厂商:IMAGINEER 媒体:CD－ROM
类型:RPG 发售日:1999年11月
责编/E·T

在手持机中的人气RPG游戏在PS上登场

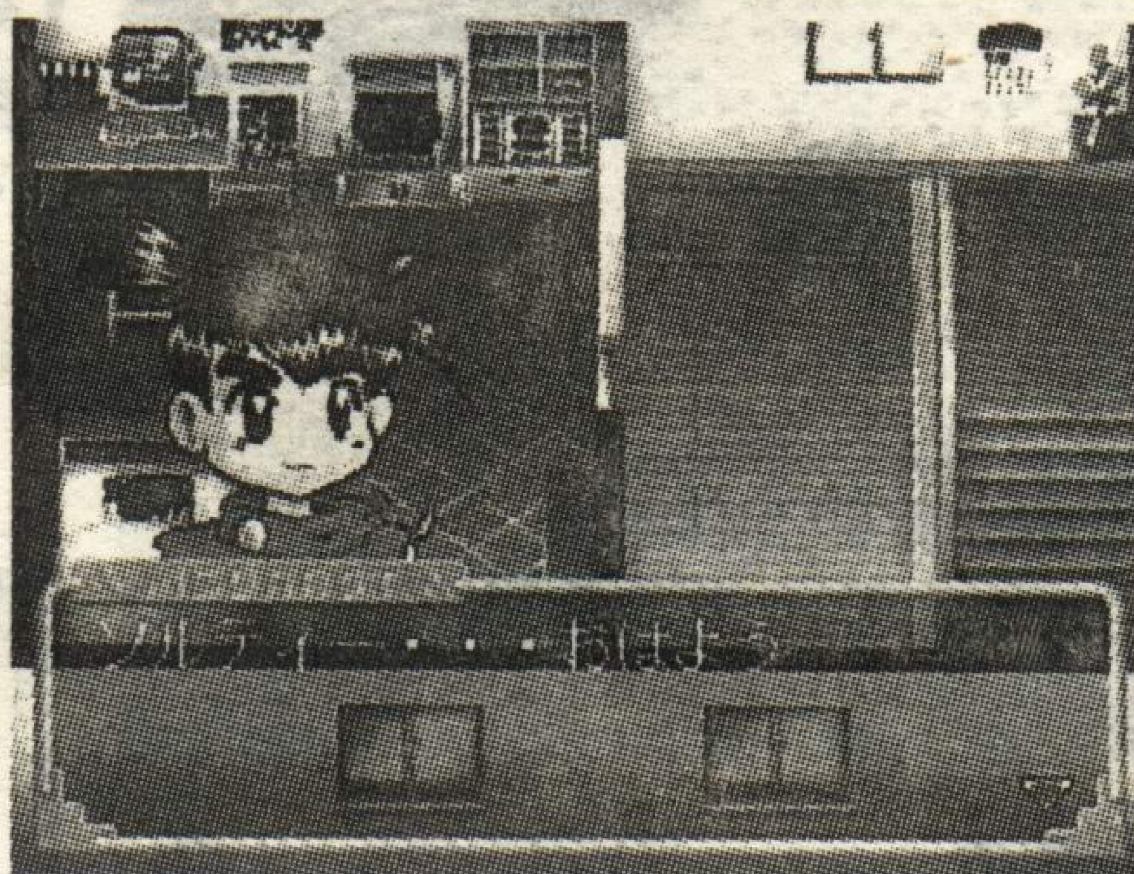




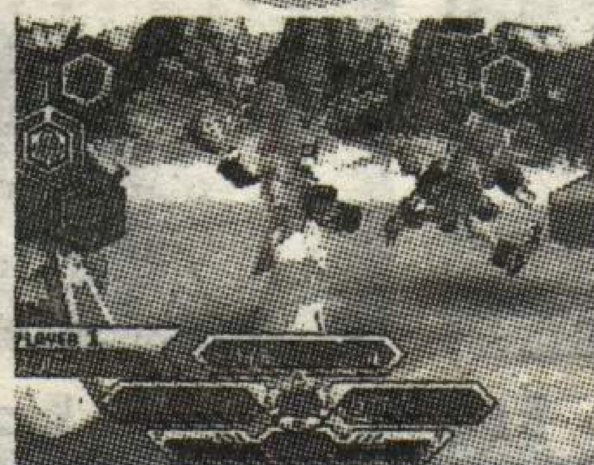


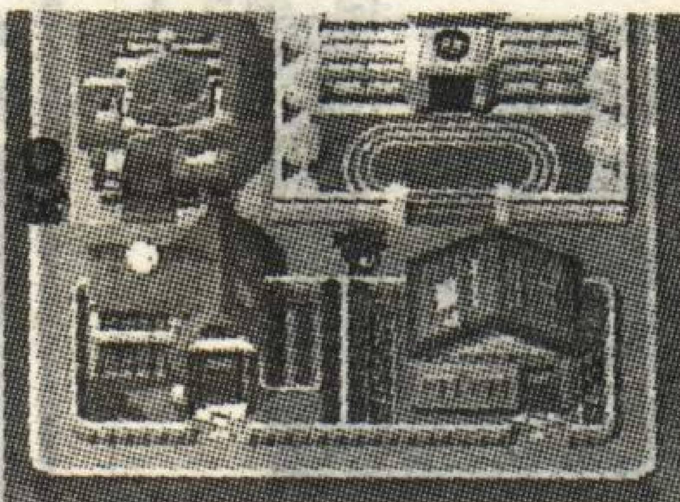
在GB和Wonder Swan中的“メダロット”,这个在GB上发售过的人气系列的最新作,在经过更新故事后将在PS上出场了。

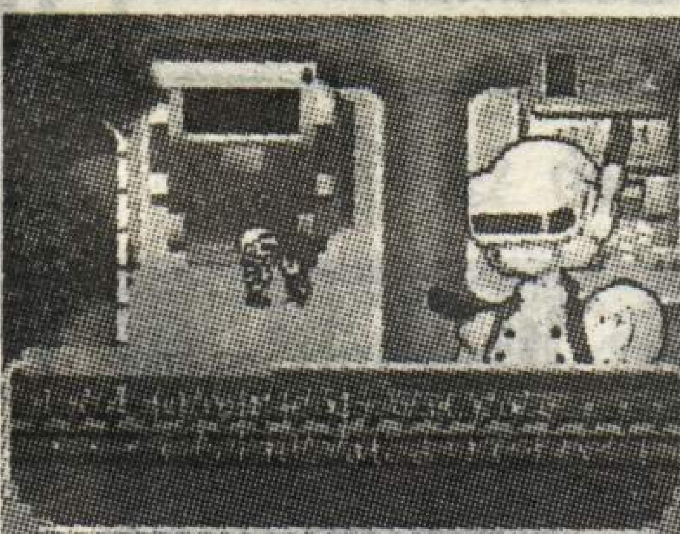
“メダロットR(以下为R)”的主人公是现正在放映的TV动画“メダロット2”中的主人公イッキ。因一个机会得到一体メダロット的イッキ,被卷入企图征服世界的ロボロボ团引发的事件中。“R”与“メダロット”描写的是同一世界,但事件经过更新,剧情也大幅增加了。



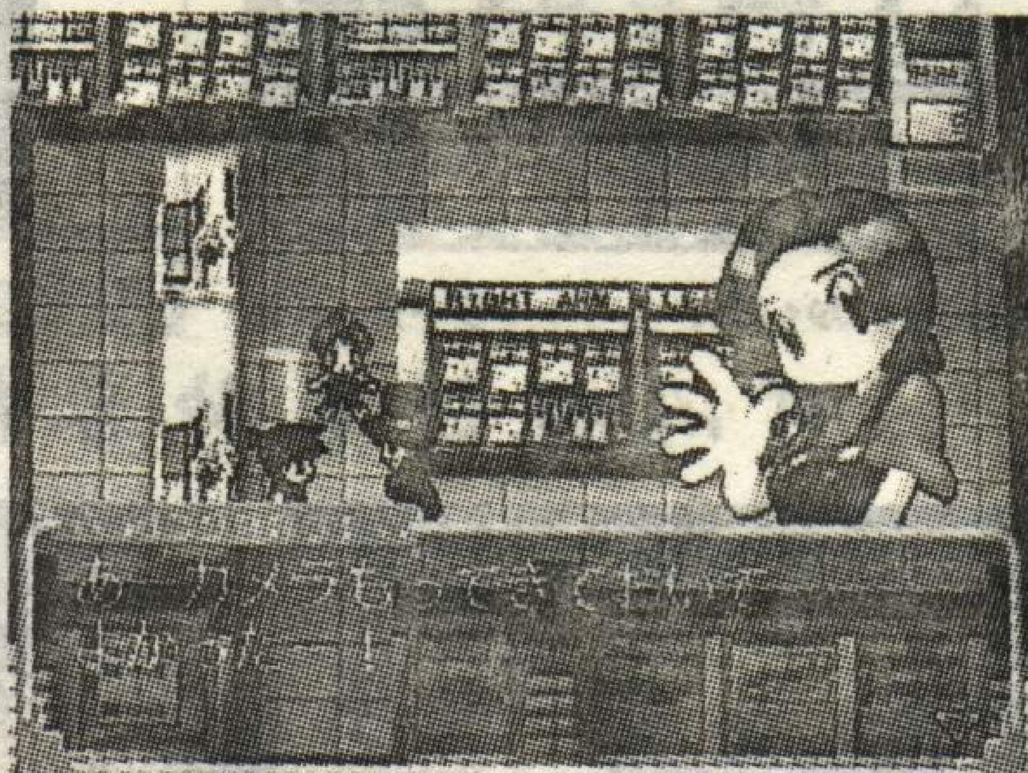
在2代中出现的佩其是本作的主人公



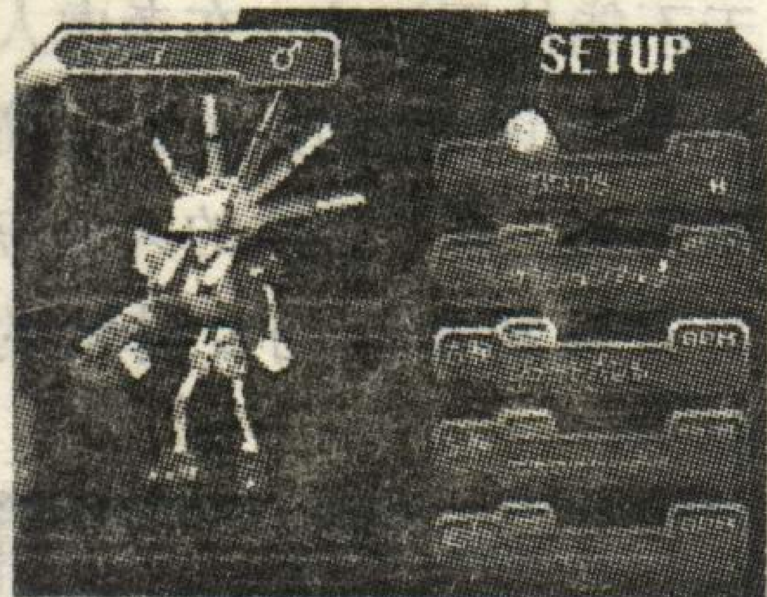




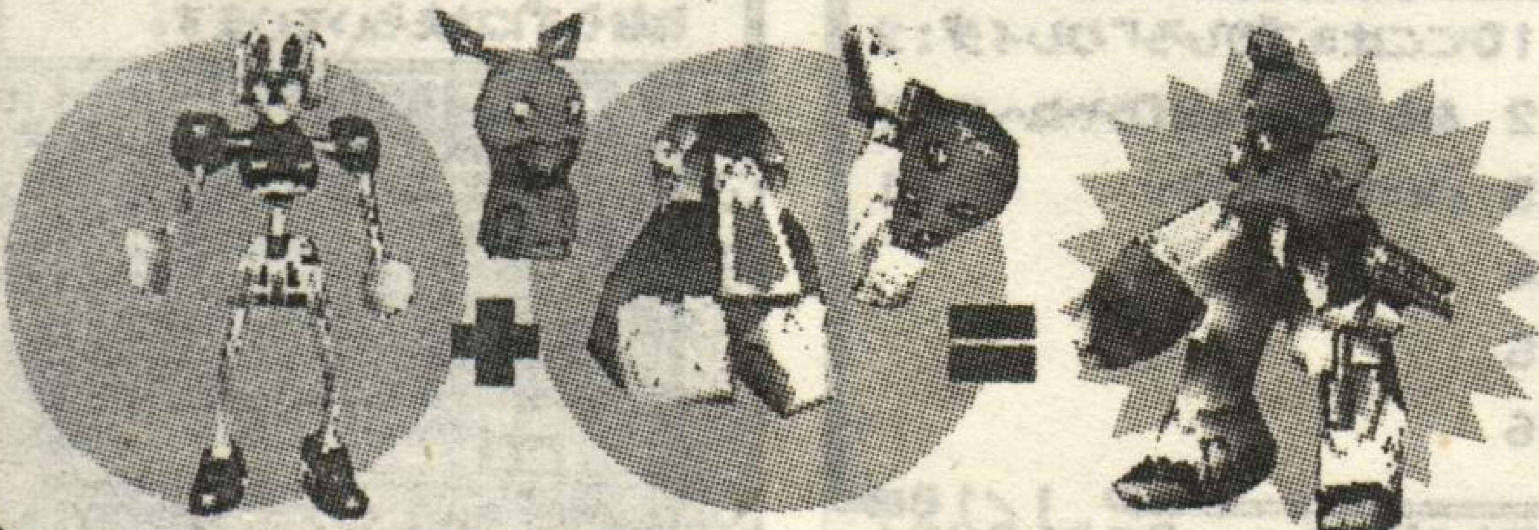
在厅中行走也并不安全
随时会遇到来历不明的攻击

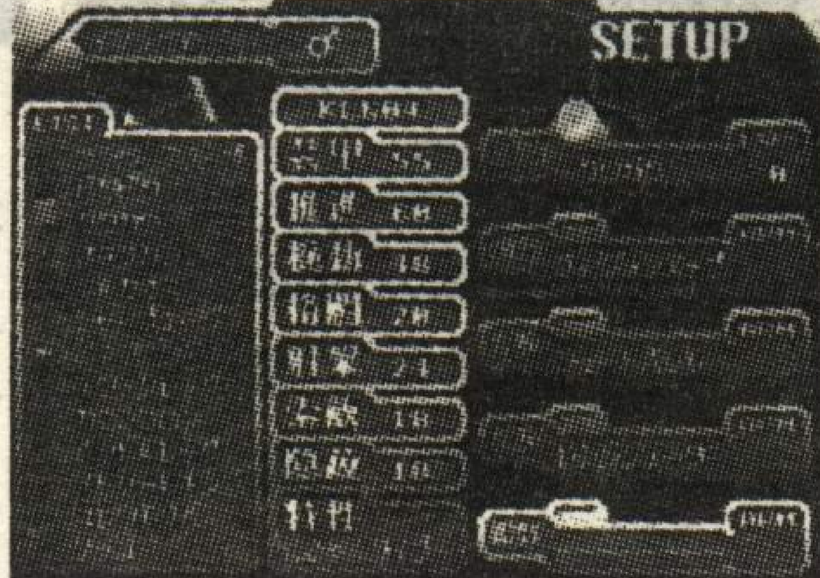


メダロット是什么?



メダロット是在名为ティンペット的骨架上,安上腕、腿、头等零件,以及做为头脑的奖章而形成的机器人。每一体都可自由地组合,但零件之间都有相性,所以寻找出最强的组成更增加了游戏的乐趣。

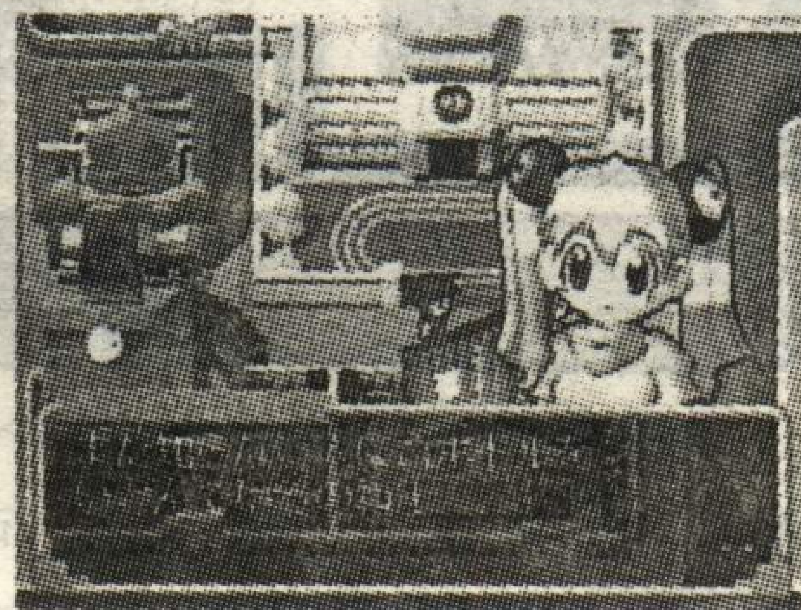




利用奖章来提升能力



在游戏中会出现各种各样的勋章。在战斗中得到的经验值存于奖章之中,达到一定量后就可升级进一步提升メダロット的性能。

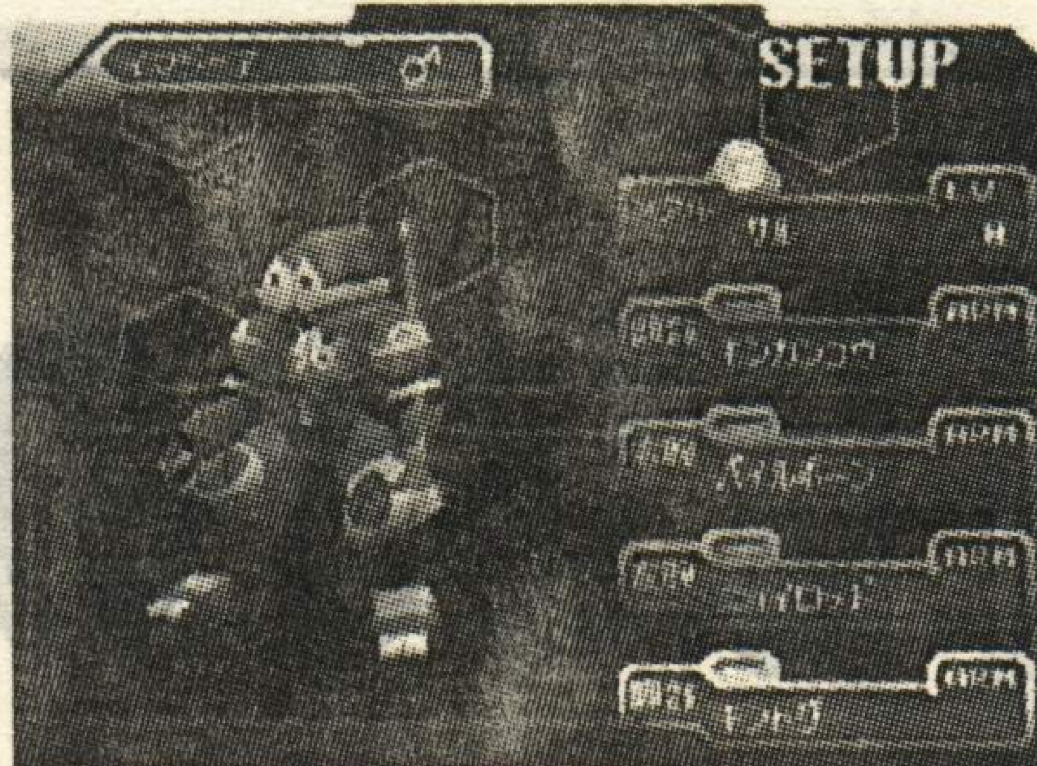


应付各式各样的人物也是主角的任务



追加了80体以上的新メダロット

以前发售的"メダロット"系列，包括"カブド和"クワガタ"的版本共有8部不同作品。在"R"中除了过去系列中的所有メダロット以外，还有80多体新的メダロット出现。这样出场的メダロット总数就达到了250多体。收集所有的メダロット更增加了游戏的乐趣。



メタビー

主人公最初得到的カブト型メダロット。把正式名称メタルヒートル缩短后，形成メタビー的称号。装备了导弹和机关枪等射击系武器。





ロクショウ

在以往系列中与メタビー同为主人公的クワガタ型メダロット。攻击力高，格差别能力优秀。"R"中在何处出现还不明。



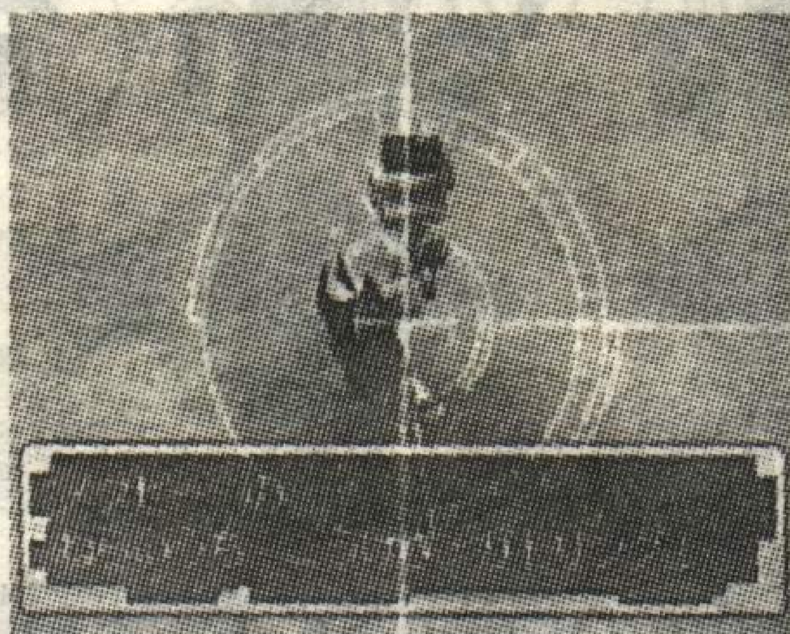
▲PS版会出现许多以前没有的机体。



在这个世界中メダロット之间的战斗被称为ロボトル（机器人战斗的简称）。在地图中会有各种各样的人物挑起ロボトル的战斗，玩者要根据对手的部队组成或地形、由于中的メダロット组成队伍进行战斗。

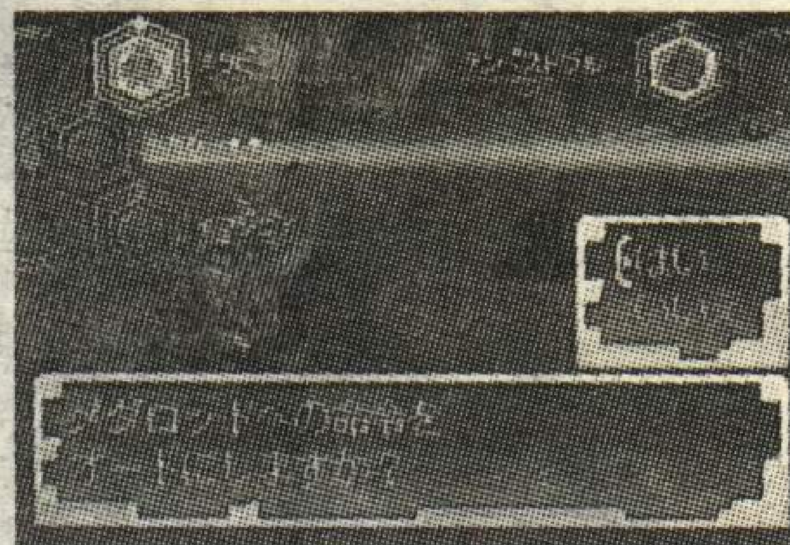
与不同的对手进行战斗

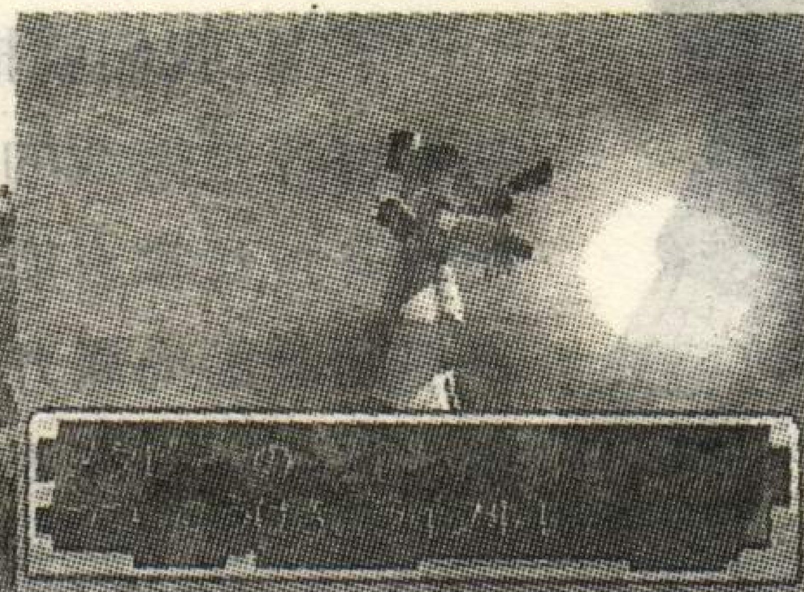
机体总数在250种以上





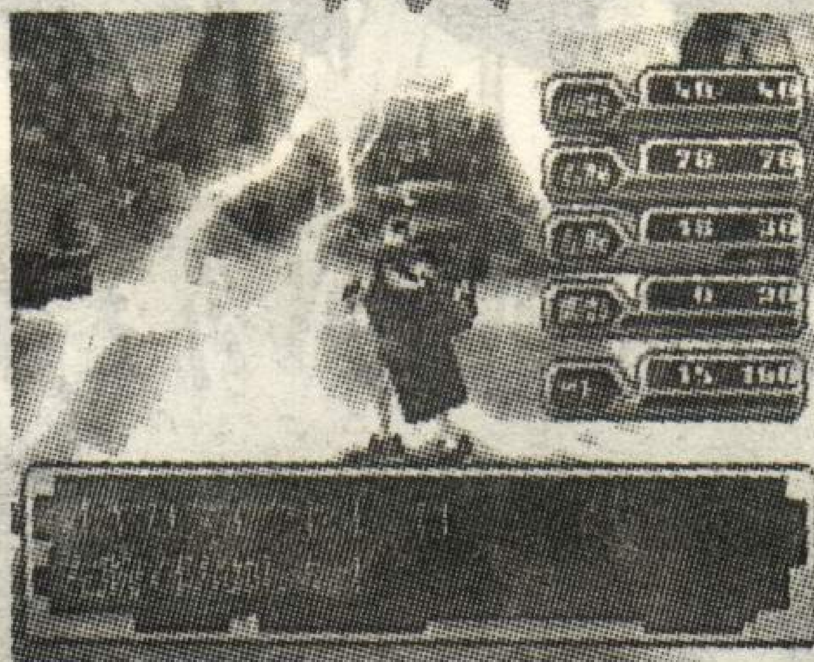
许多具有着崭新风格的机体会陆续在游戏中出现

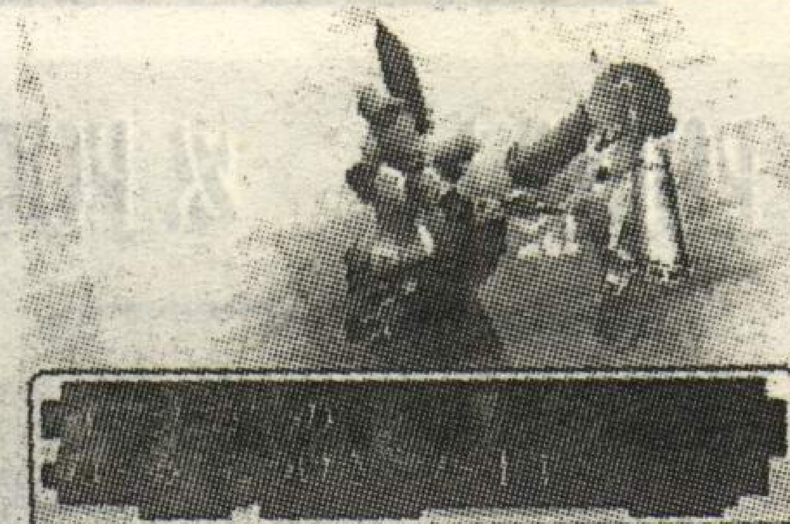




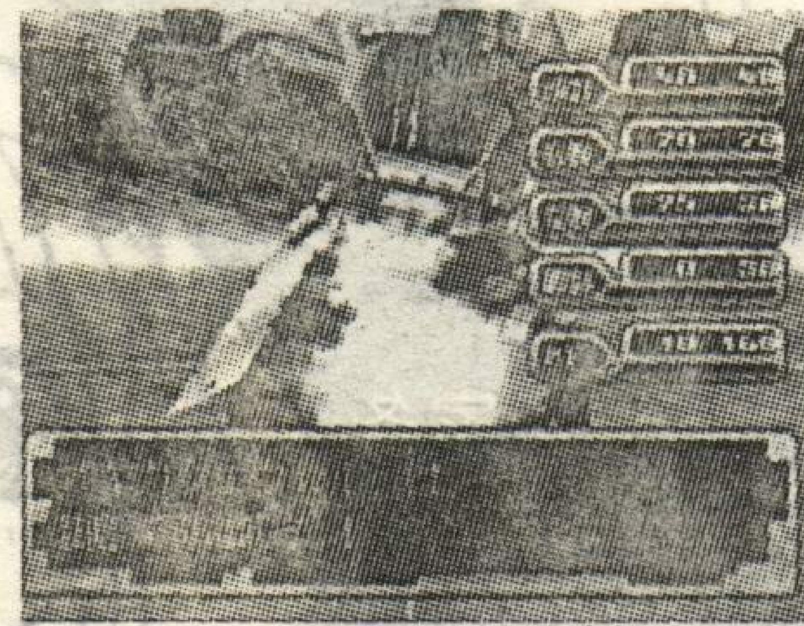


◀▲一个机体它的头部和两腕可以装备3种武器进行战斗，如果其中一部分的零件受到损坏，那么那个武器便不能使用了。



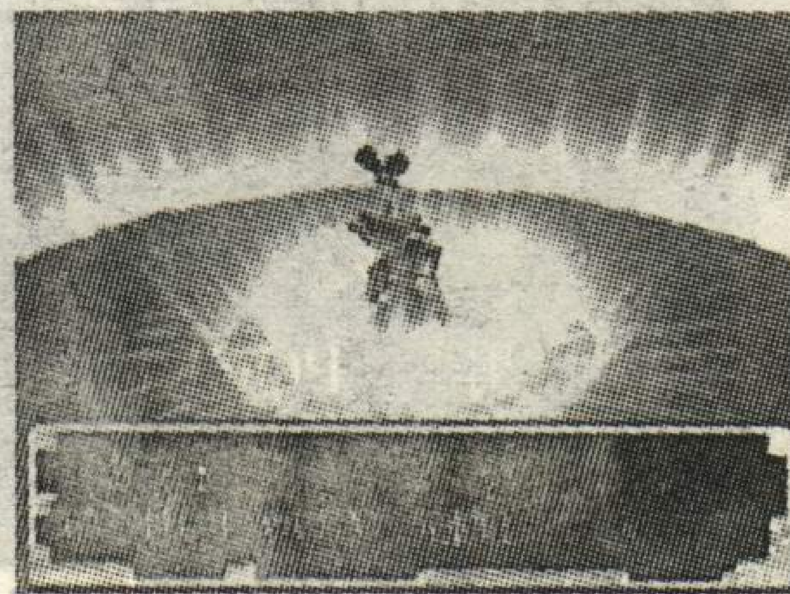


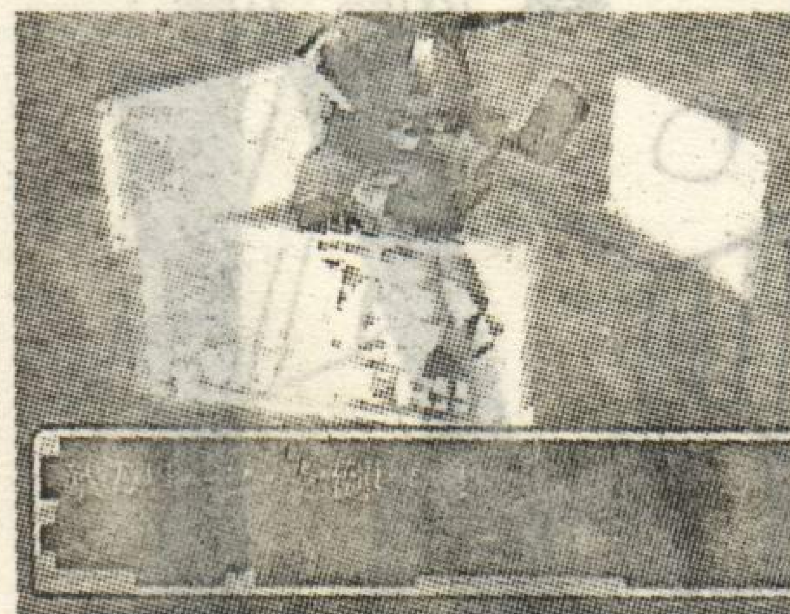
如果战胜对手便可以获得对方的零件!!



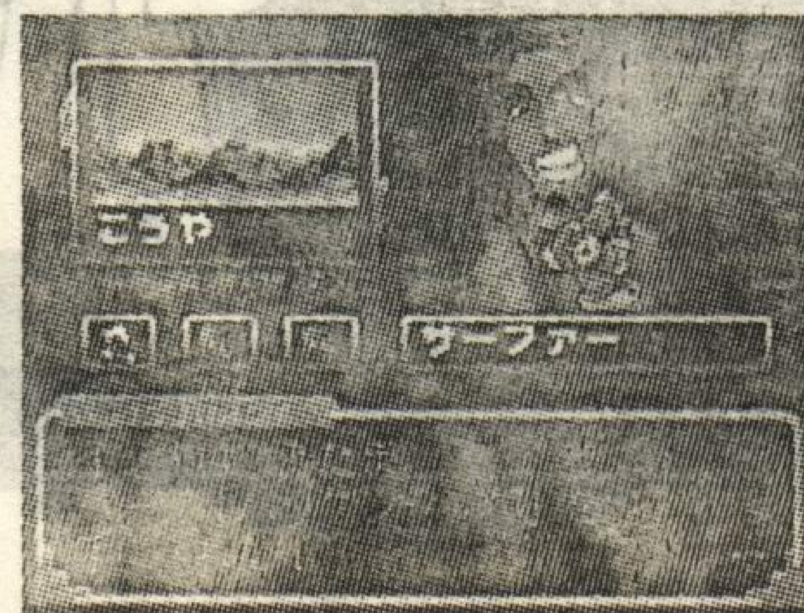
奖章中有不同必杀技"メダフォース"

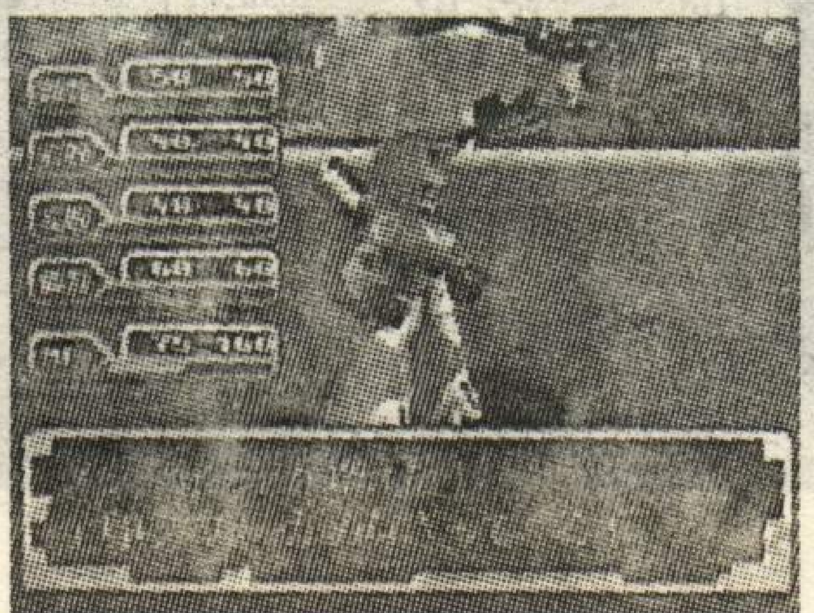
当不同的奖章成长后，就可学会必杀技"メダフォース"。在战斗中发动它，就可使用强力的攻击或支援我方的特殊技。"メダフォース"则因奖章的不同而改变。





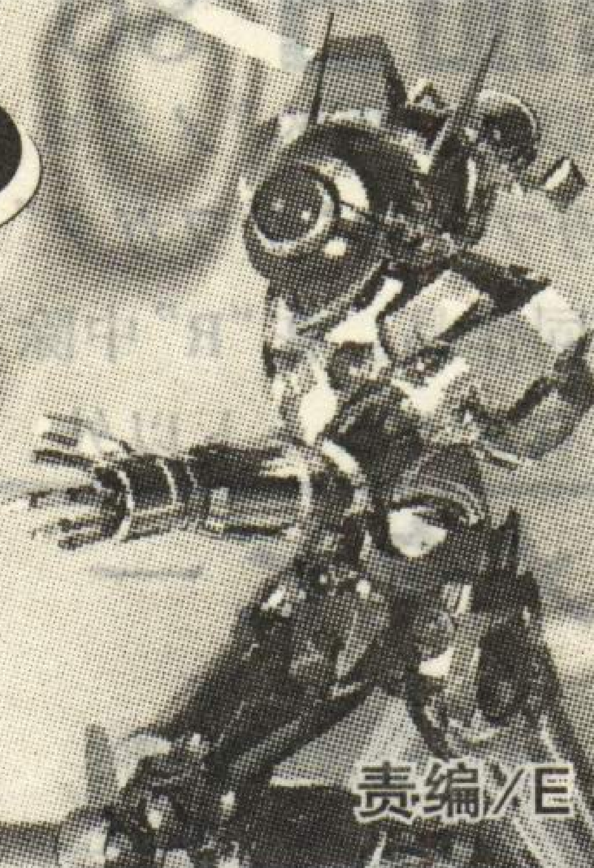
▲▶如果将对方的首领所乘的机体打倒，那么便可以得到新的零件。







ぱけかの 育成物语



PS 厂商:DATAM 媒体:CD-ROM
类型:SLG 发售日:1999年冬

责编/E·T



这是一款对应 POCKET STATION 的育成类模拟游戏,目前公布的三位主人公都是十分可爱的少女,她们各具特色,把她们培养成出类拔萃的女性将是本作最主要的目的。

自进入次世代以来,以育成为主题的游戏出了很多,但因为 POCKET STATION 的出现,使得此类游戏又获得了更为新颖的引人要素,那就是可以将自己喜欢的角色 LOAD 入 POCKET STATION 中随时加以培养。本游戏针对不同的角色,为玩家准备了不同的迷你游戏,简单的指令,Q版的画面,这一切都充满了趣味,相信推出时一定能够吸引颇多的育成游戏迷。

下面,我们就把本作中登场的三位女主角的基本情况及游戏的玩法做一个简单的介绍,希望会对各位玩家有所帮助。注意,目前的画面尚属开发中版本,到推出时应该会变得更为细腻。

POINT 1 以 POCKET STATION 为主,引人注意的系统是什么呢?

游戏流程

① 在 POCKET STATION 上 DOWN LOAD 游戏的有关资料。



② 用 POCKET STATION 培养你所喜爱的角色。

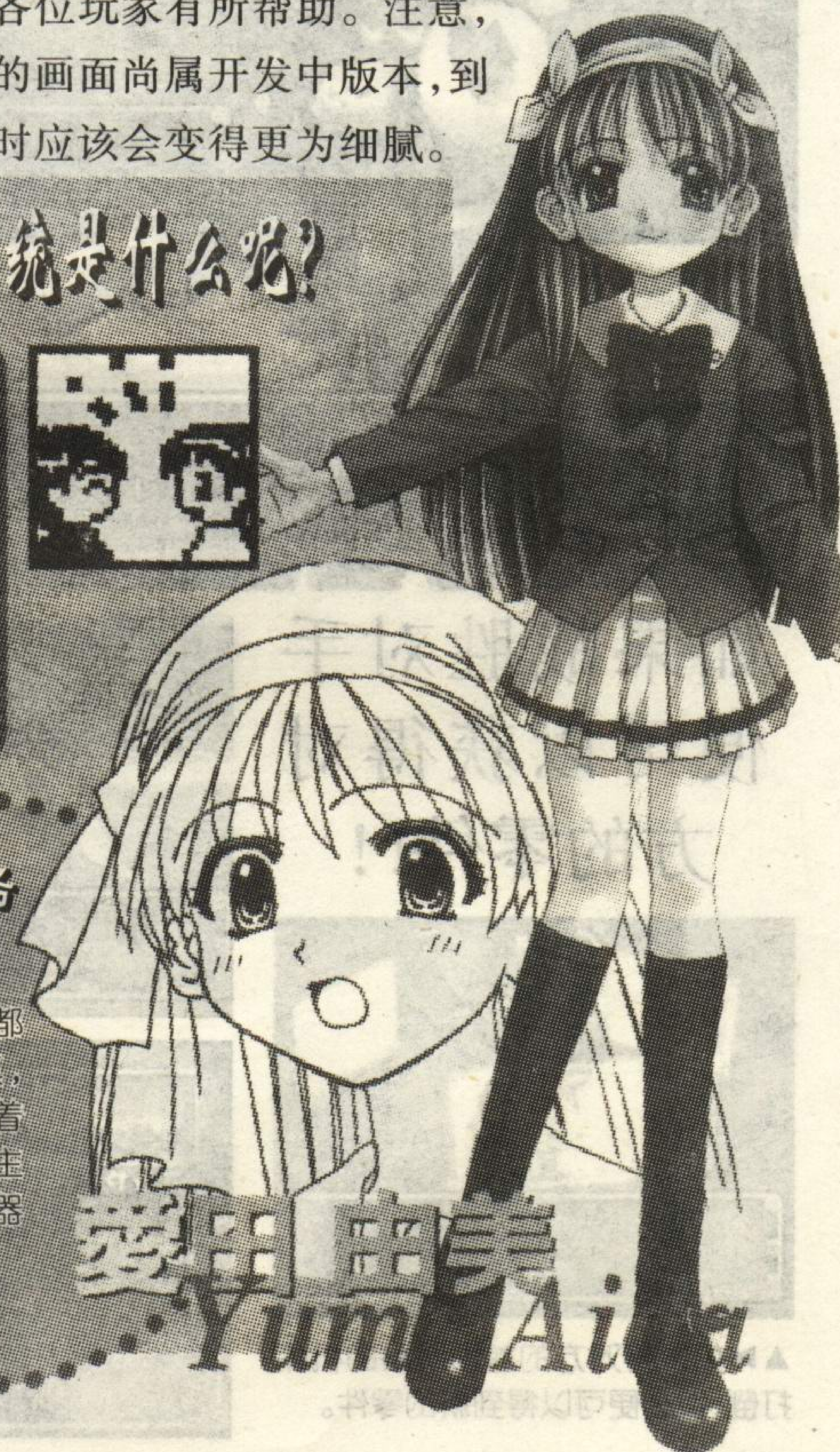


③用 PS 通信传递培养后的结果。

本游戏的主人公是女孩子,玩者的任务是在7年时间内培养女主人公成长(从小学6年级一直到高中3年级),在这款育成 SLG 中,不但要与女孩子交谈了解她们的想法,而且还要为其下达“运动”、“料理”、“游戏”、“学习”等指令,7年的时间过后,她们能否成为你理想中的女孩就要看你的培养技巧了。







擅长家务的女孩

学习与运动都还可以,性格认真,长长的头发并戴着发带,是典型的女主人公,对于演奏乐器也很有兴趣。

爱田由美 Yumi Aida

POINT 1 乐趣的延伸……

因为是对应 POCKET STATION 的游戏，所以游戏的乐趣就可延伸到更广泛的领域。你可以把培养成的数据转移到 PS 主机中，而且还能进行更深层的通信，这样在不同的场合还有可能发生特殊事件。这样，玩家仅可以在 PS 上欣赏自己的成果，同时还能借用其他玩家比较出色的数据，来丰富自己的人物，这种设计可以说是再亲切不过了。和你的朋友比一比，看看谁培养得更出色。

◀▲游戏画面十分细致，背景参考了许多实景，不仅商店和街道非常真实，就连每间屋子中的摆设也都有很好的描绘。在重要事件发生时，将会有更为精彩的演出，大家千万不可错过。

擅于运动的假小子

她的短发十分醒目，一看就知道这是个善长运动，而且性格开朗的女孩。不过她的缺点也很明显，那就是略有些男孩子气。

植野 史緒
Fumio Ueno

TOPIC 不同人物的秘密

读了这两页中的介绍之后，相信大多数玩家都会以为这是一款能够选择三位不同人物的游戏。但实际上并不是这样，虽然厂商制作三位人物，但这三个人物并不在同一张 CD 上，也就是说该作将会采用分别销售的形式。玩家在购买游戏的时候，也就是选择自己培养对象的时候。面对这样三位可爱的女孩，你会做出怎样的决定呢？

七年之后，你就可以看到自己培养的成果！

POINT 3 游戏是以即时形式进行，让她们真实地成长吧！

本游戏的最大特征之一就是会以即时的形式展开，POCKET STATION 的时钟机能将可与游戏完美地结合在一起。4 分钟为 1 天，2 小时为 1 月，如此换算 7 年就是游戏所要进行的时间。究竟结果会怎样呢？

11～12岁

16～18岁

13～15岁

身体病弱的女孩

特别喜欢学习，但由于身体不好，因此常常会病倒。这是个在交谈中也十分重视用词的内向女孩，与她相处是需要技巧的。

宝条院 静香
SizukaHojyoin

是否能成为出色的女性就要看各位的本领了！

BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE
完全补充攻略

责编/DRAGON

全分支流程攻略

1、在仓库办公室取得仓库的钥匙
2、在仓库1F使用仓库的钥匙前往外面的大街
3、调查Y形交叉路口中央的门，在地下室取得打火机的机油
4、进入酒吧遇到彼德受到袭击的事件，之后在酒吧中取得打火机
5、在道路尽头将打火机与打火机机油组合，烧掉缚着门的油绳
6、在警署正门时可以初遇追迹者，LIFE SELECTION可选择与追迹者对决或逃进警署，如果战胜追迹者可以从彼德的尸体上找到S、T、A、R、S卡
7、在作战会议室取得S、T、A、R、S卡
8、在警署大堂中央的电脑使用S、T、A、R、S卡，取得四位数字密码
9、以四位数字密码开启罚没品仓库的保险箱，取得警署S、T、A、R、S的钥匙，并取下房内的蓝色宝石
10、使用警署S、T、A、R、S的钥匙打开S、T、A、R、S办公室大门
11、在S、T、A、R、S办公室JILL的桌上取得开锁的曲别针
12、离开警署，以开锁的曲别针打开通往商店街后街的路
13、经过停车场时取得电线
14、在商店街储物室取得生了锈的六角形扳手

当选择先到餐厅的情况

15A、在餐厅后门前使用开锁的曲别针取得钩棒
16A、以钩棒打开通往下水道的路
17A、与卡罗斯一起遇上追迹者的情节
18A、记者中心3F会取得绿色宝石

选择先到记者中心的情况

15B、到记者中心3F遇上卡罗斯
16B、在餐厅后门前使用开锁的曲别针取得钩棒
17B、以钩棒打开通往下水道的路
18B、在餐厅下水道尸体身上取得绿色宝石
19、到市政府大楼前使用蓝色宝石与绿色宝石将门打开
20、在电车内的事件结束后，会在前排座位上取得活动扳手
21、到加油站前的通道门口使用生锈的六角形扳手，途中扳手的手柄折断
22、当手柄折断后，使用活动扳手打开闸门，进入加油站内
23、在加油站内解除电子锁，取得机油
24、经过市政府大楼时调查市长铜像，取得其手上的铜制书本
25、前往餐厅前通道，在喷水池前装上铜制书本再拆下旁边的铜制指南针
26、回到市政府大楼将铜制指南针装在市长铜像之上，取得隐藏在铜像背后的电池
27、在建筑现场将电池装在升降机上，开动升降机到达变压站前通道
28、在变压站内先把电源装置改为人手操作，操作变压器将高压区(赤、赤、赤、青)及低压区(赤、青、青、青)闸门升起，并取得低压区闸门内的保险丝
29、到商店街后街的尽头使用活动扳手，将消防水管拆下来
30、将消防水管带到垃圾街道，安装在墙壁上的消防水管接口并将火扑灭
31、调查制药公司营业所桌上的遥控器，记下广告中商品的名字后输入旁边的电脑上，解除进入药品保管室的门锁
32、在药品保管室内取得机油添加剂，并与原有的机油混合成混合机油
33、前往记念碑前道路，途中掉入下水道中，与BOSS“GRAVE DIGGER”战斗，按动下水道两边的电钮，令梯子的电力恢复，再对“GRAVE DIGGER”造成一定程度伤害后，便可离开
34、在电车的尾部将混合机油、保险丝和电线装上，电车开动了
35、在电车上出现追踪者，即时逃回电车的前排，电车发生故障，LIFE SELECTION可选择按动紧急刹车键或从窗口跳出去



选择按动紧急刹车键的情况

36A、到达礼拜堂，从祭坛旁边的柜子取得螺丝的钥匙
37A、在跳舞厅使用螺丝的钥匙打开通往食堂的门
38A、到时钟塔寝室的画后面的架子上取得螺母的钥匙

选择跳出窗口的情况

36B、到时钟塔寝室画后面的架子上取得螺丝的钥匙
37B、在时钟塔客厅使用螺丝钥匙，打开通往时钟塔书斋的门
38B、到达礼拜堂，从祭坛旁边的柜子取得螺母的钥匙
39、经楼梯前往时钟塔眺望台，使用螺



母的钥匙降下活动楼梯，前往时钟塔机械室

40、在时钟塔机械室将音乐盒的音乐调至正确为止，取得时之神的首饰

41、将螺丝的钥匙与时之神的首饰组合成为神之钥匙，用来打开通往时钟塔走廊的门

42、在时钟塔储物室将三副画像与三枚玉石组合，务必使中央时针指向12时，玉石分别代表：琥珀=3小时、黑耀石=2小时，水晶=1小时，当玉石放在画像时，分别会得到的效果为过去=×(-1)、现在=×(+1)、未来=×2。解破机关后可得金之齿轮一枚。

43、回到时钟塔机械室，在木架上取得银之齿轮

44、将金之齿轮、银之齿轮组合成时之神齿轮，在时钟塔机械室储物箱旁的齿轮组上安装，离开房间开启时钟塔走廊，在2F会发生BOSS战

45、玩者操作角色暂时改为卡罗斯，前往时钟塔储物室推动后备巨钟，从后门到过达公园路

46、到达医院后，先到医生休息室取得卡式录音机一部，按动医生休息室升降机门边的按键使用卡式录音机令升降机开动

48、进入资料室，当事件结束后在桌上取得病房的钥匙

49、前往医院401号房，调查尸体取得三位数字密码，并留意小药柜的位置

50、回到医院4F走廊，打开医院402号房的门

51、进入医院402号房，将小药柜推至和隔壁401号房相对的位置，壁画会掉下露出保险箱，输入三位数字密码可得疫苗素

52、乘升降机到医院研究室，取得桌上的营养液基皿

53、切换医院研究室的电源，将营养液基皿安装在调合装置上，按动Ⅰ、Ⅲ、A，便可获得疫苗营养液

54、回到礼拜堂，将疫苗素与疫苗营养液组合成为疫苗，以供JILL使用

55、玩者回复操作JILL来进入游戏，在公园路上，用开锁的曲别针，开启公园警卫室的门

56、在公园警卫室内，从挂钩上取下公园的钥匙

57、回到公园路，使用公园的钥匙开门进入公园正面广场

58、前往公园树林路，调查尸体取得佣兵的钥匙

59、前往公园喷水池，按照水池中的方法解破齿轮的机关，打开通往下水道的路

60、利用佣兵的钥匙开启进入公园墓地小屋的门

61、在公园墓地小屋墙边的木柜内取得铁棒

62、先在公园墓地小屋火炉前使用打火机，然后再用铁棒打通进入作战室

63、在作战室的桌上，取得公园的钥匙

64、离开公园墓地小屋后，开始BOSS战，战斗结束后可前往公园树林路，利用公园的钥匙开锁

65、在吊桥上出现追迹者，LIFE SELECTION可选择推追迹者下去或自己跳下去

选择推追迹者下去的情况

66A、在处理场休息室桌上取得上处理设施的钥匙

67A、进入动力室按A、B、C、A、E、D、A、B、C)的顺序按键，启动动力装置

68A、利用处理设施的钥匙打开通往处理控制室的门

69A、乘升降机到工场下层，在下水道管理室取得处理样本

70A、在水质检查室将处理样本在水质检查机前使用，将A、B、C的频率左右调合到与样本相同的状态，启动水质装置

71A、将处理设施的钥匙在水质检查室的紫外线照射器前使用

选择自己跳下去的情况

66B、在下水道管理室取得处理样本

67B、在水质检查室将处理样本在水质检查机前使用，将A、B、C的频率左右调合到与样本相同的状态，启动水质装置

68B、乘降机到达上层处理场休息室，在桌上取得处理设施的钥匙

69B、进入动力室按A、B、C、A、E、D、A、B、C的顺序按键，启动动力装置

70B、乘升降机回到下层，再次来到水质检查室

71B、在水质检查室内，将处理设施的钥匙放在紫外线照射器前使用

72、前往处理控制室，取得桌上的系统

磁碟

73、利用系统磁碟进入废弃物处理室

74、在BOSS战中可以射击墙壁上的开关，令追迹者被处理液所伤

75、在废弃物处理室BOSS战后，拾起研究员身上掉下的密码卡，在门边使用后离开

76、进入动力室，使用密码卡开动升降机到下一层，利用已处理过的处理设施的钥匙打开柜门，取得放在里面的火箭发射器

77、回到处理场入口，以密码卡开启通向管制室的闸门

78、取得手提雷达之后开启前往处理场后门的盖子，若之前在65选择跳下去的话，则需要先和直升机交战

79、在废弃物烧毁处理工场，先检查磁力炮总开关，推动1号电池后开始最终BOSS战，推动2号及3号电池令磁力炮开动，击退最终形态追迹者

ENDING 1

在65选择推追迹者下去，而玩至爆机

ENDING 2

在65选择自己跳下去，而玩至爆机，在78卡罗斯出现后曾一度回到处理场入口再到管制室

ENDING 3

在65选择自己跳下去，而玩至爆机，在78卡罗斯出现后没有回到处理场入口，直接进入废铁通道

全部弹药调合系统详细介绍

一般来说，玩者除了可在画面上直接取得弹药之外，游戏中也经常会取得一些称为弹药粉的道具，将这些弹药粉与一部游戏开始时已带在身上的上弹工具或是直接与榴弹组合起来的话，便能制造出各式各样的子弹。可利用这方法调合来的弹药，则一共有手枪子弹、散弹枪子弹、榴弹、左轮子弹、硫酸弹、火炎弹及冷冻弹一共7种。

基本上，可直接在画面上取得的弹药粉分为弹药粉A及弹药粉B两种类，若只以这种药粉与上弹工具组合的话，便会得手枪子弹及散弹枪子弹这两种游戏中最基本的弹药，但若然先将药粉作出不同方式的调合，则可变成一些较特别的弹药粉，例如将弹药粉A、B混合在一起的话，便会成为第三种基本药粉弹药粉C，这有点像将绿色药草、红色药草混合在一起的情况。例如以弹药粉A组合上弹工具会得15发手枪子弹，但以3倍份量的弹药粉AAA组合上弹工具，则会有55发手枪子弹，比正常组合三次弹药粉A多10发。

调合方法	弹药粉＋上弹工具	弹药粉＋榴弹
A	手枪子弹×15	火焰弹×6
B	散弹枪子弹×7	硫酸弹×6
C(A+B)	榴弹×10	冷冻弹×6
AA	手枪子弹×35	火焰弹×12
BB	散弹枪子弹×18	硫酸弹×12
AC	火焰弹×10	无
BC	硫酸弹×10	无
CC	冷冻弹×10	冷冻弹×12
AAA	手枪子弹×55	火焰弹×18
AAB	散弹枪子弹×20	无
BBA	手枪子弹×60	无
BBB	散弹枪子弹×30	硫酸弹×18
CCC	左轮子弹×24	冷冻弹×18

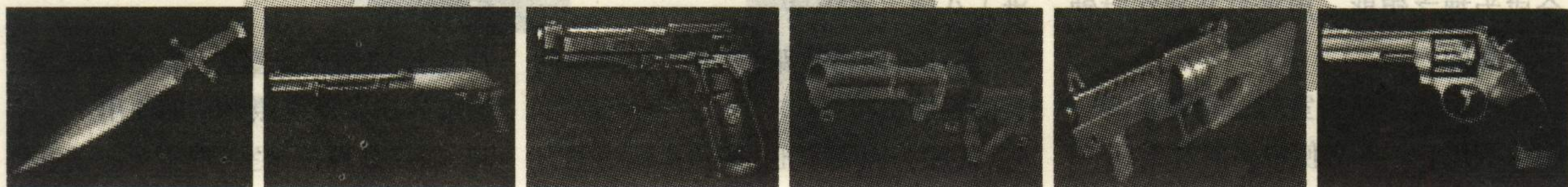
理论上每次将弹药粉得到手以后进行组合的话，出现的新弹药可以立即投入使用，但游戏中最好不要这样。

游戏中，在进行弹药调合系统中，存在着等级与经验值这种隐藏的要素，每次将弹药粉进行组合工作时，都会得到一定的经验值，当经验值提高到一定的程度时，等级会上升，这时调合弹药会比原来调合出来的弹数多得多，例如最初调合手枪子弹到15发，那么等级提升到LV6时，再调合手枪子弹会达到20发。

除此以外，当调合手枪子弹或是散弹枪子弹的次数达到7次以上，Jill就会学到调合强化弹的技巧，从此以后每次调合手枪子弹或散弹枪子弹时，会自动变成强化的子弹。强化弹比一般子弹威力要强大的多，在游戏中很有用。

LIGHT MODE与HEAVY MODE之间的区别

以下是游戏中两种难度的详细区别：LIGHT MODE模式中打倒追迹者不会得到强化武器的道具；此模式中僵尸的体力很低；此模式中取得弹药时是HEAVY MODE模式的两倍；此模式中合成弹药时获得弹药比HEAVY MODE多一倍；紧急回避动作在这里是半自动简化版；游戏初期携带道具数为10；与HEAVY MODE相比SAVE有次数限制；不会拥有MINSLOWER这种强力武器；结尾时不会看到有关生化危机中的各角色的故事；不会得到全部的服装。













GALERIANS

完全攻略(上)

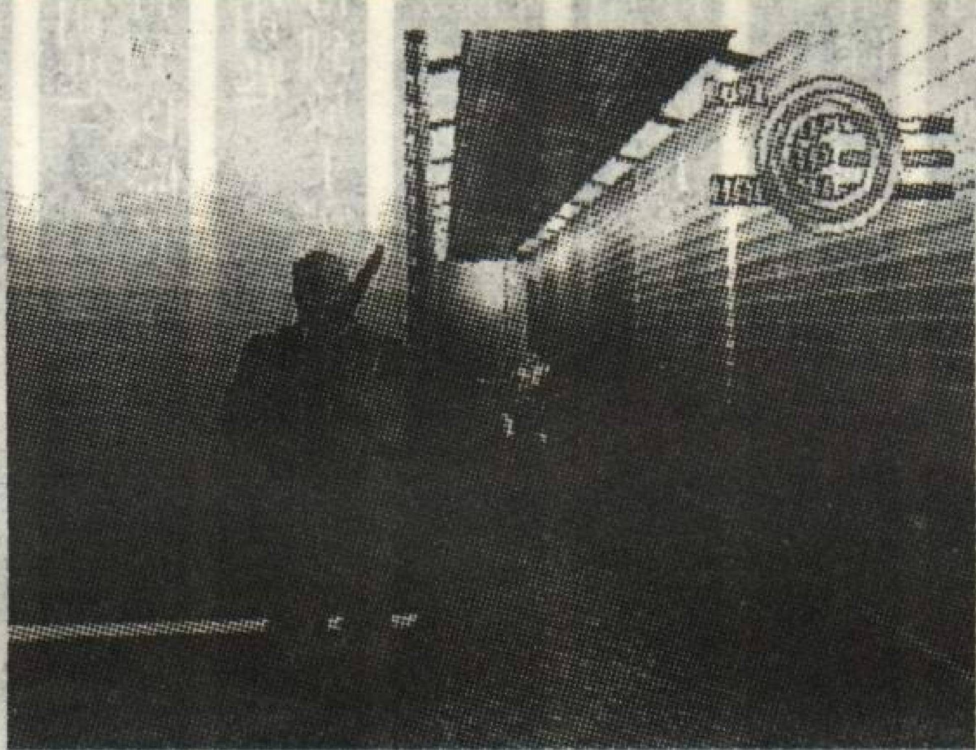
机种:PS　类型:AVG　厂商:ASCII　发售日:8月26日

ミケランジェロ纪念病院

在游戏中ミケランジェロ纪念病院的地图很大，敌人出现数量也很多。但是因为药品道具很丰富，在战斗中不会因道具不足而困难，但是由于药物道具可以带到下一关去，所以为了后半段的战斗各位还是不要使用过多才好，尽量利用广阔的地形回避战斗吧！

①狙击兵

在医局看了MOVIE后，走廊中出现的敌人会由警员变为狙击兵。狙击兵很麻烦，他们会隐身并进行远距离的枪攻击。

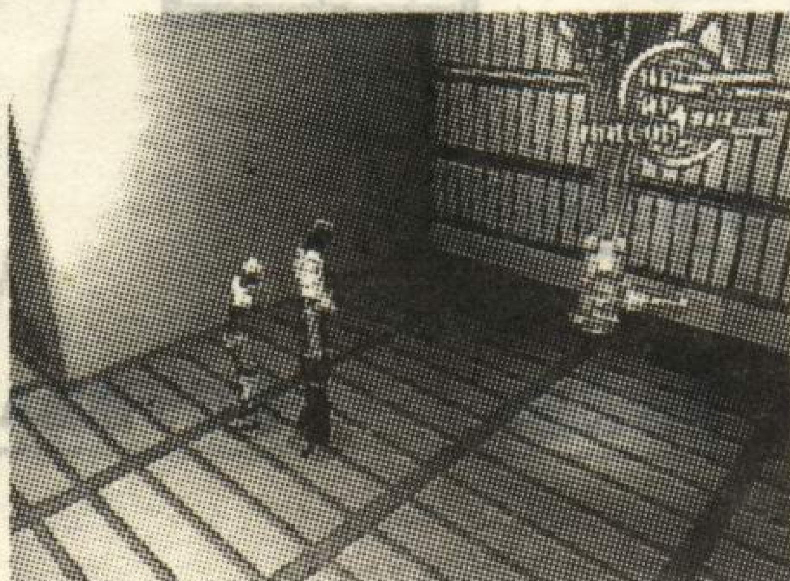


应在其出现的时候进行攻击以阻止他们的行动，然后再一口气将其打倒。千万不要怕费事，因为走廊要往返多次，所以还是尽量将此处的敌人消灭干净为好。

BOSS:レム博士

レム博士的动作慢，只会挥舞手中的杖，只要保持距离再攻击就可打倒他，但是之后他会变为レム机器人再次攻击。レム机器人用超高速的冲刺来攻击，冲刺后的动作会变慢，应在这一瞬间进行攻击。注意レッド对レム机器人无效，应用ナルコン战斗。





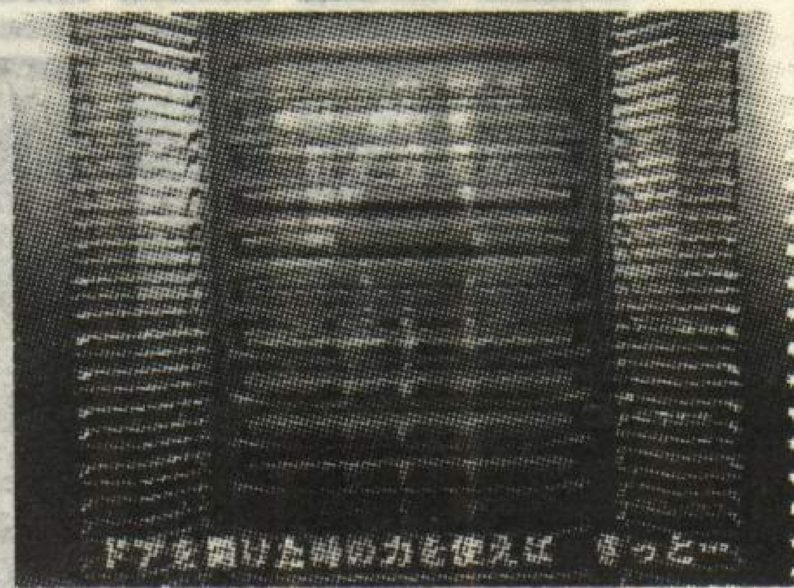
②休憩广场

初次去休憩广场就会出现3体ラビット，不过不要担心，想要打倒它们是十分简单的事情。需要注意的是这之后出现的3体武装セキュリティ。武装セキュリティ会远距离的强力激光攻击，比狙击兵还麻烦，稍不小心就会受到伤害，所以请大家不必与其多做纠缠，最好还是直接往下走吧！

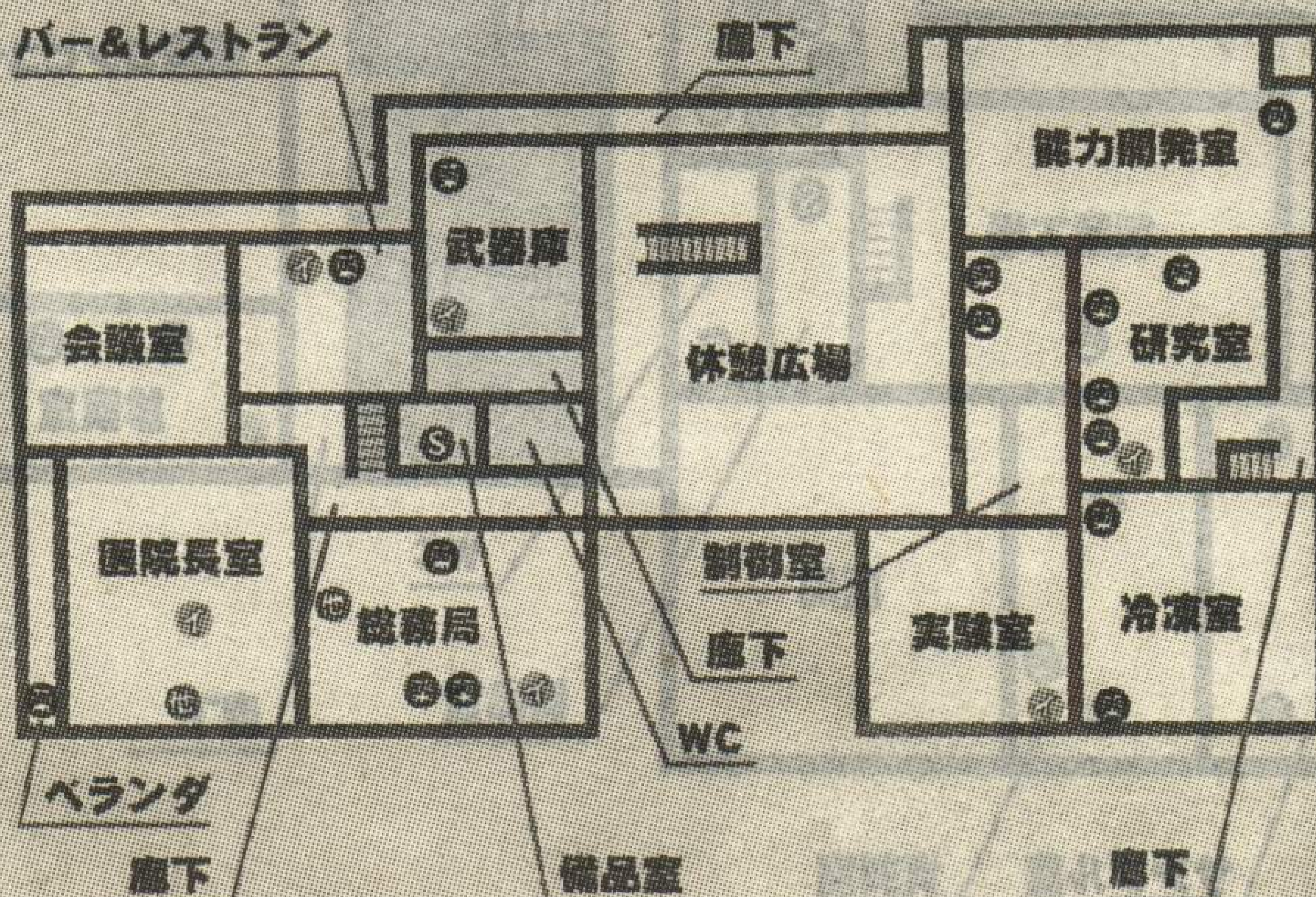


③液体火药

要破坏去14层台阶上的シャッター，应使用液体火药。玩者应将液体火药放到シャッター上面后，再用メラトロピン起爆。



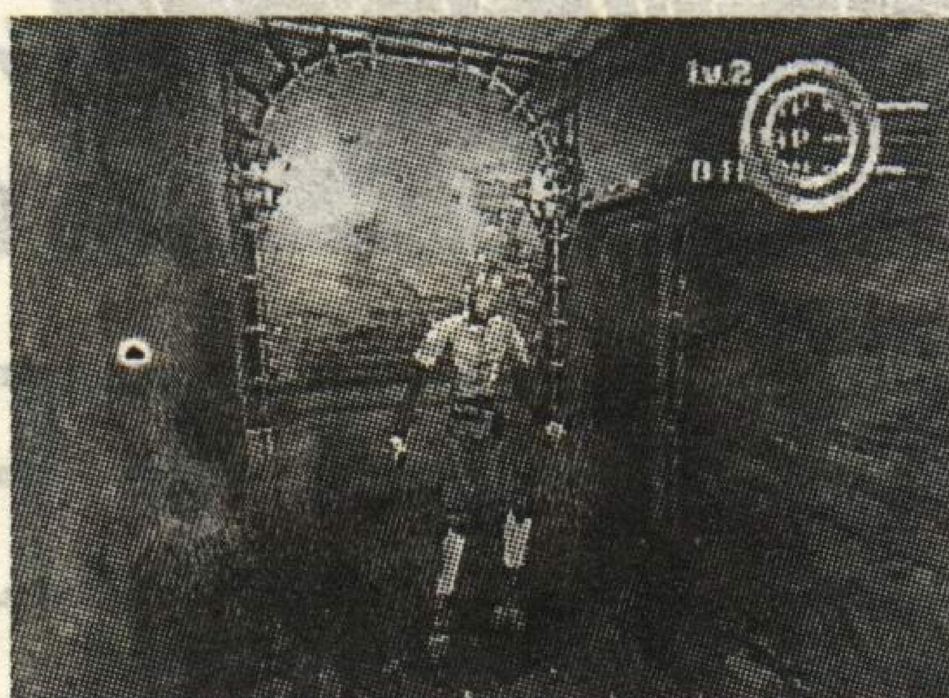




超能力与药品的有效使用方法

关于超能力的注意点

在"GALERIANS"中可使用ナルコン、レッド、D—フェロン3种超能力与敌人战斗。而超能力可由道具提升到LEVEL 3，通上气槽的长短来调整级别。如果能了解这些特性并加以区分使用，就可让战斗变得更有利。



超能力的积攒时间

下面介绍各级别超能力的积攒时间。ナルコン可最快地发动超能力，而且2级以上时可同时攻击多个敌人。平时应用ナルコン攻击，被敌人包围时则可用レッド打开突破口。另外如果敌人处于攻击硬直状态之中时使用用ナルコン攻击将可得到极大的效果，要多多注意。

	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
ナルコン	0.8秒	1.1秒	0.7秒
レッド	1.0秒	1.4秒	1.1秒
D－フェロン	1.3秒	1.7秒	1.5秒

纪念病院流程

在隔离室醒来后，从架子上得到医局人员的记事本。

使用メラトロピン解除数据室的门锁。

得到数据室操作盘上的セキュリテイー卡

使用铁格子通路上的操作盘，解除铁栏的锁。

得到警备员室门侧的冷冻室的钥匙

使用警备员室的操作盘，解除通路深处的门锁

爬上仓库内的梯子，得到架子上的ビージュクト。

从冷冻室中的电压盘上得到ヒューズ。

使用冷冻室的机器停止冷气，解除门锁

得到实验室操作盘上的药品库钥匙

使用ヒューズ，解除由走廊却隔离室的门锁

解除隔离室中药品库的锁，得到液体火药

用液体火药和メラトロピン破坏通往14层的台阶上的シャッター

操纵医局的DISK TWOER解除资料室的门锁

在14层的厕所中得到遗放于此的报纸。

操纵资料室的显示器，得到(プロジュクト报告书。

在样品室内得到特殊药局的钥匙

在特殊药务局交换セキュリテー卡的数据。

解除走廊与14层制药工场相连的门锁

按右、左、中的顺序输入总务局的电脑电源。

由总务局的旧电脑得到双亲的照片

得到总务局新型端子上的制御室钥匙

输入房间的电源，解除总务局的门锁

得到放在诊察室内的研究室钥匙

从总务局的电脑得到リオン的实验数据

使用制御室的操作盘，解除医院长室的门锁

使用制御室的操作盘，解除武器库的门锁

解除由制御室至研究室的门的锁

得到放于研究室台子上的双头サル(钥匙)

得到放于武器库台子上的双头オオカミ(钥匙)

得到放于实验室台子上的双头ヘビ(钥匙)

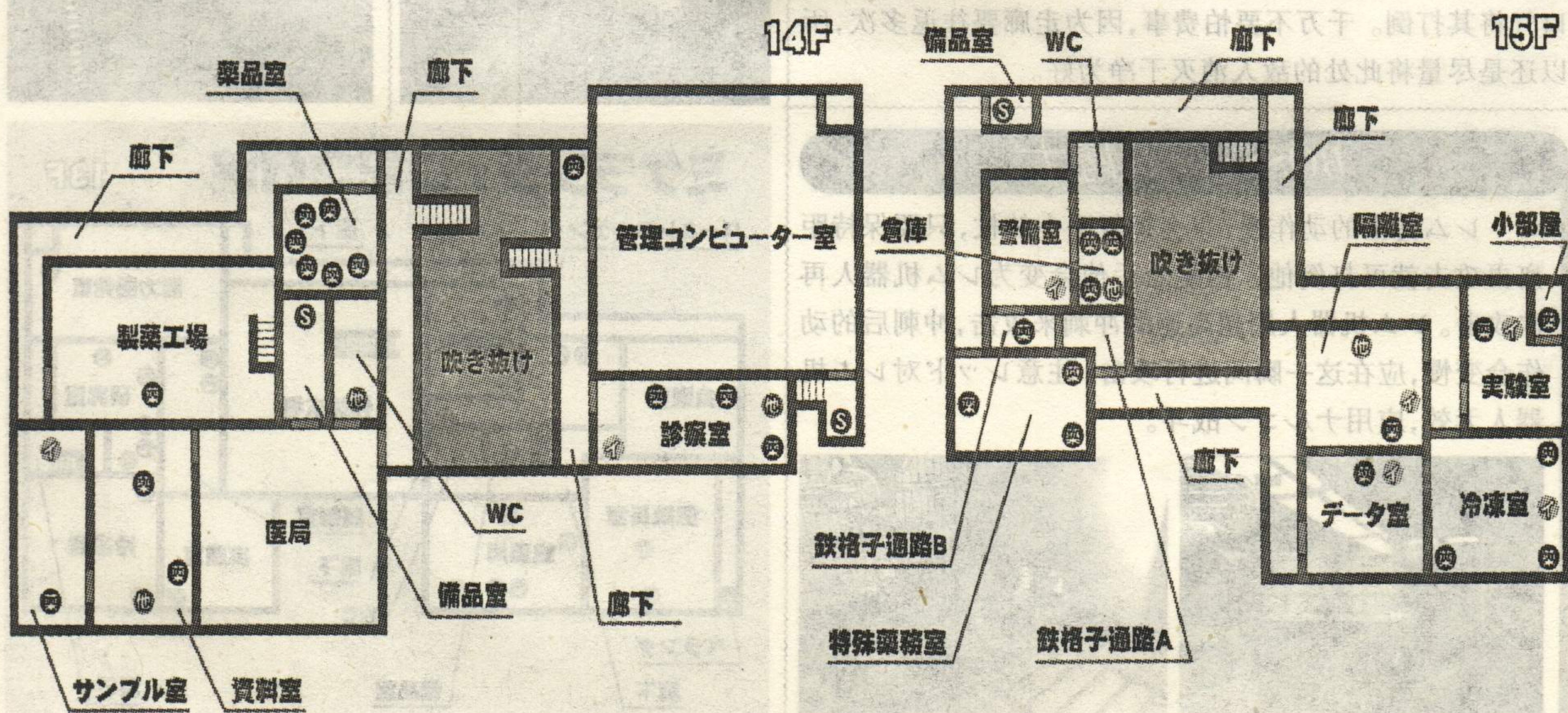
得到医院长室台子上的双头ワシ(钥匙)

从医院长室的桌子中得到レム博士的记事本

在会议室从左侧起按(ヘビ、ワシ、オオカミ、サル的顺序安放

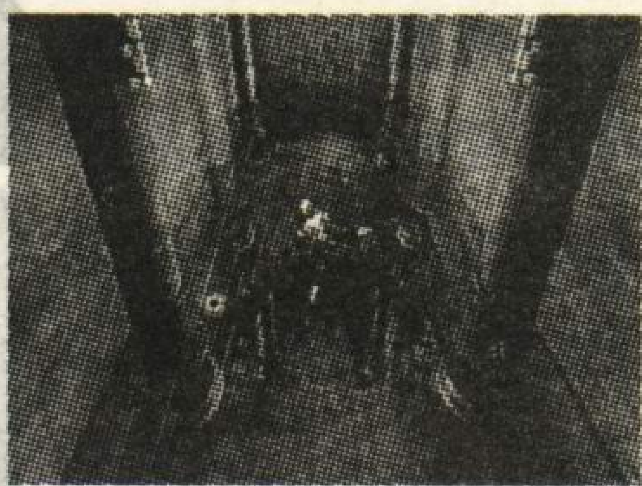
在管理电脑室与レム博士及レム机器人战斗

得到レム机器人身上的电梯钥匙。



①陷阱处连按

通往2层深处的走廊中有个洞。在此调查就会自动地进行跳跃，但如不连按□键就又会掉下去，别忘了。



②小孩房间的秘密

把在卧室得到的油画挂在小孩房间内，就可使用由孩子房间通往卧室的秘密通路，这将是1层与2层间的近道。



③ラビット对策

在走廊中会多次出现ラビット。因为走廊中没有逃跑的地方会很不利，但在走廊尽头使用ナルコン就可打倒他。



④扫描

用メラトロピン进行扫描可看到各种各样的图像，而且大多数是关于本关故事核心的映像，应全部都要观看。



BOSS:バードマン

关底是ハードマン，它会在移动中用ナルコン进行攻击。因为移动中会失去踪影，所以很难瞄准，但在它出现时会慢慢地变为实像，此时进行瞄准，在敌人攻击之前进行攻击。当敌人处于暴走状态时应寻找它发射ナルコン后的空隙。





◀要注意敌人的行动规律，看准空隙进行攻击。

シュタイナー博士の屋敷

シュタイナー博士的房子中地图很窄，而且敌人的数量也不多，看上去危险性不大，但遇到敌人后无处可逃，大多战斗是不可以回避的。另外，几乎所有场合都会同时出现多个敌人，应选择超能力レッド，攒至最大后一口气将敌人全部打倒。

博士的屋敷流程

从车库的车中得到钥匙。

放掉浴室浴缸中的水并得到走廊的钥匙。

从卧室沙发上得到メタモルフォーゼ的油画。

得到游戏室柜台上的门把手。

调查书斋的桌子，得到卧室的钥匙。

把メタモリフォーゼ的油画放在孩子房间的墙上。

调查双亲卧室中的镜台，得到ラルザ的信。

扫描洗面所，从水池中得到母亲的戒指。

在双亲卧室的宝石箱中安放母亲的戒指，得到父亲的戒指。

再次调查卧室中的宝石箱，得到母亲的戒指。

在书库的画框上安放父母的戒指，打开隐藏道路。

调查暗室内的桌子，得到3番之玉。

在中庭扫描水池将可以得到9番之玉。

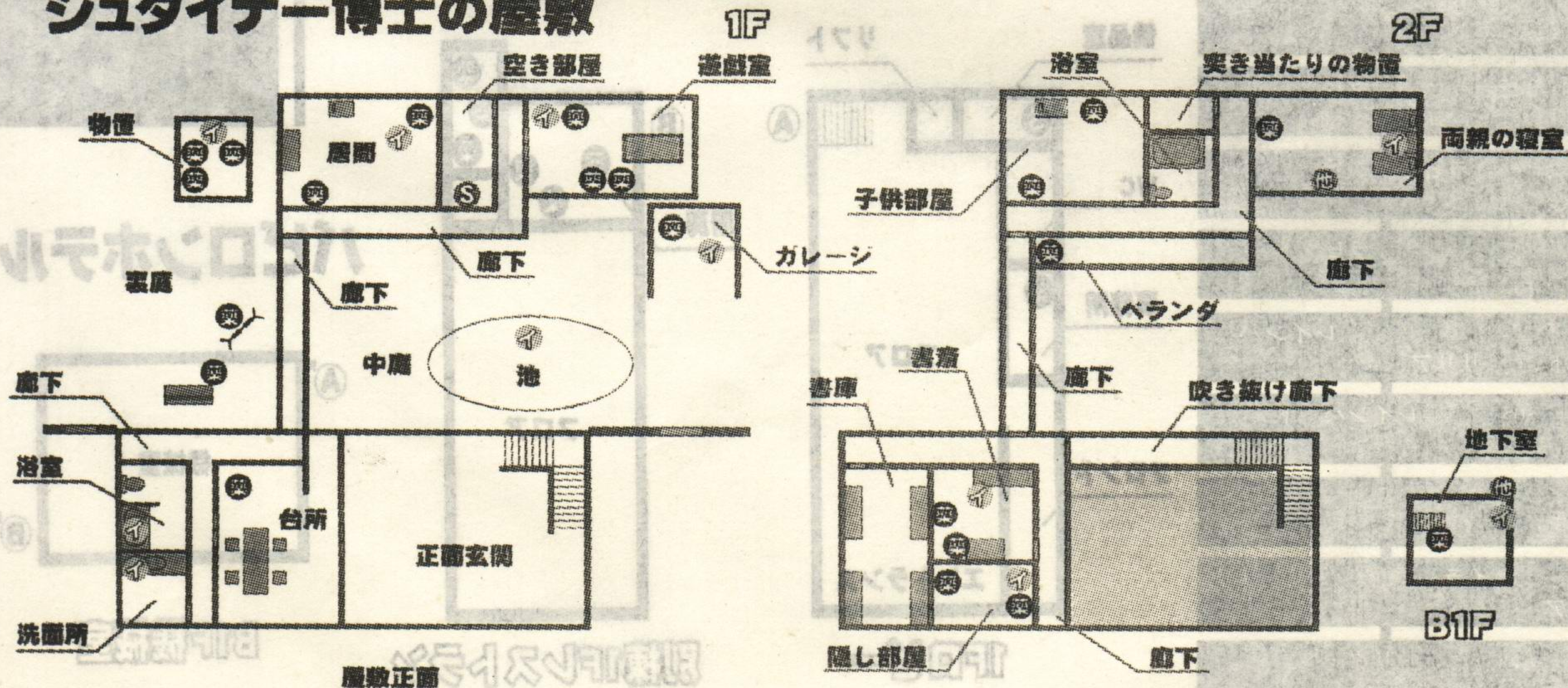
在游戏室台球桌上安放3番与9番之玉。

让地下室的电源为ON，得到日记。

调查地下室内得到的日记本，得到箱的钥匙。

在内院调查置物台，得到リリア的人偶。

离开后バードマン出场，与其进行战斗。



バビロン饭店

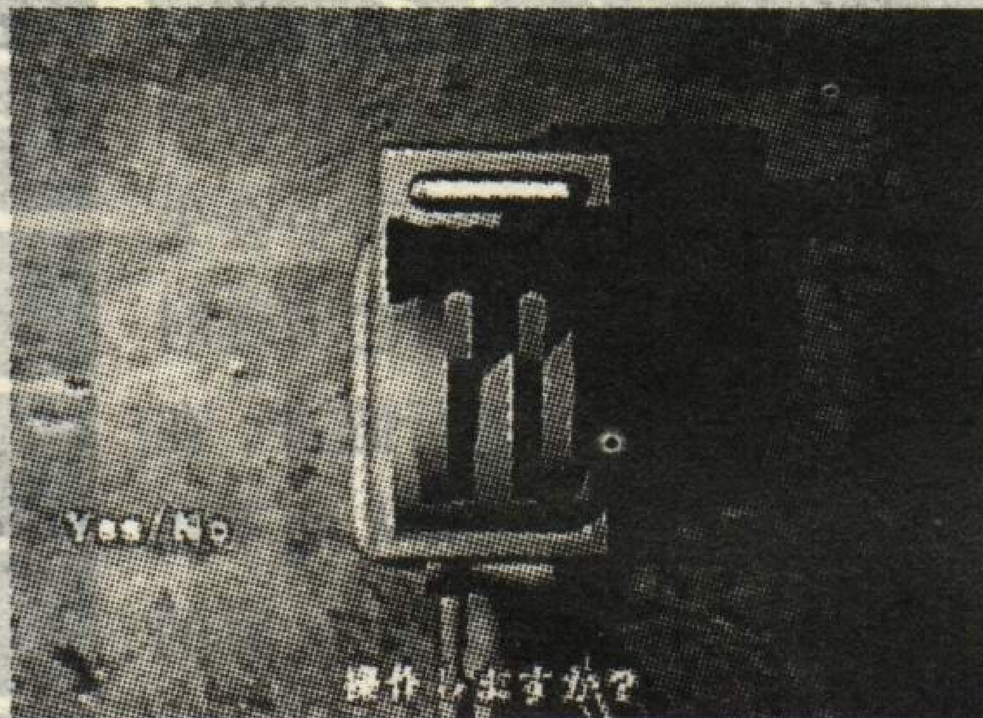
バビロン饭店以解谜为主，几乎没有战斗，但与ラビット有5次强制战斗，因为是在小范围内的战斗，一不小心就会被杀掉。

バビロン饭店流程

- 与饭店的前台进行交谈。
- 去302室，看到贴于洗面所的镜子上的记录。
- 去306室，接受衬衫男子的委托。
- 在1层的事务所发现前台侍者的尸体，进行扫描。
- 在门厅得到衬衫男子"去204室"的指示。
- 从204室的商人处得到201室的情报和D－フエロン。
- 从201室的配管工处得知304室中住了个女性。
- 在3层的通道上与ラビット相遇，将其打倒。
- 去304室，得知所住的女性并非リリア。
- 在3层的走廊与レインハート相遇，得到去301室的指示。
- 在301室与2体ラビット相遇，把他们打倒。
- 在301室的桌子上得到リリア写来的信。
- 再次进入303室，得到去205室的指示。
- 去205室后有电话打来，去接电话。
- 在2层走廊与2体ラビット相遇，打倒他们。
- 再次进入203室，得到去305室的指示。
- 在305室见到3体ラビット，打倒他们。
- 两次进入ラビット室，得到去202室的指示。
- 在202室见到1体ラビット，将其打倒。
- 在2层的神girl前见到レインハート，听到リリア的声音。
- 在305室见到レインハート，与其进行战斗。
- 在门厅与配管工交谈后，关上事务所的配电器。
- 通过ボイラー室在餐厅见到リリア。
- 在离开餐厅之前リタ出场，与其进行战斗。

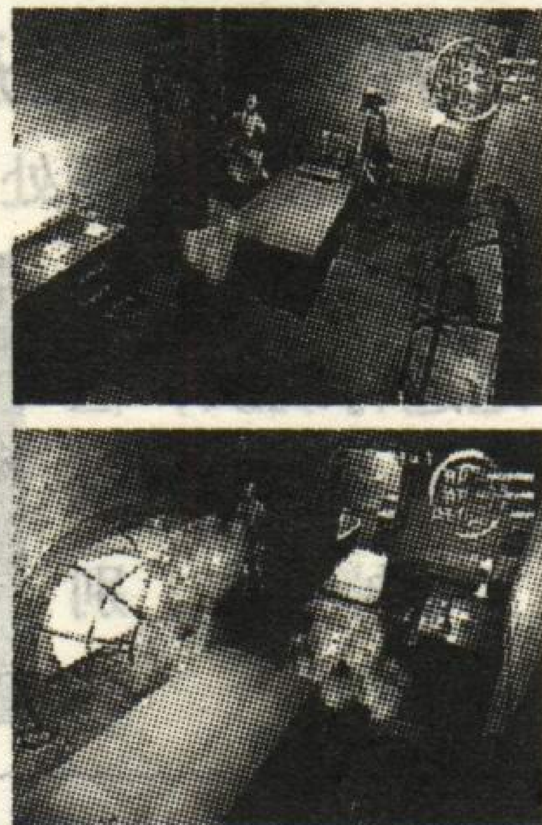
②配电器

在前往ボイラー室之前不可切断配电器，如果电梯不能行动了，游戏也就无法向下发展了。



①ラビット対策

与ラビット的强制战斗应使用レッド来战斗，首先进入房间，向没有敌人的角落冲刺。在攻击中如有敌人接近过来，就向反方向的角落冲刺。如此反复进行，也是可以毫发无伤地打倒对手的。



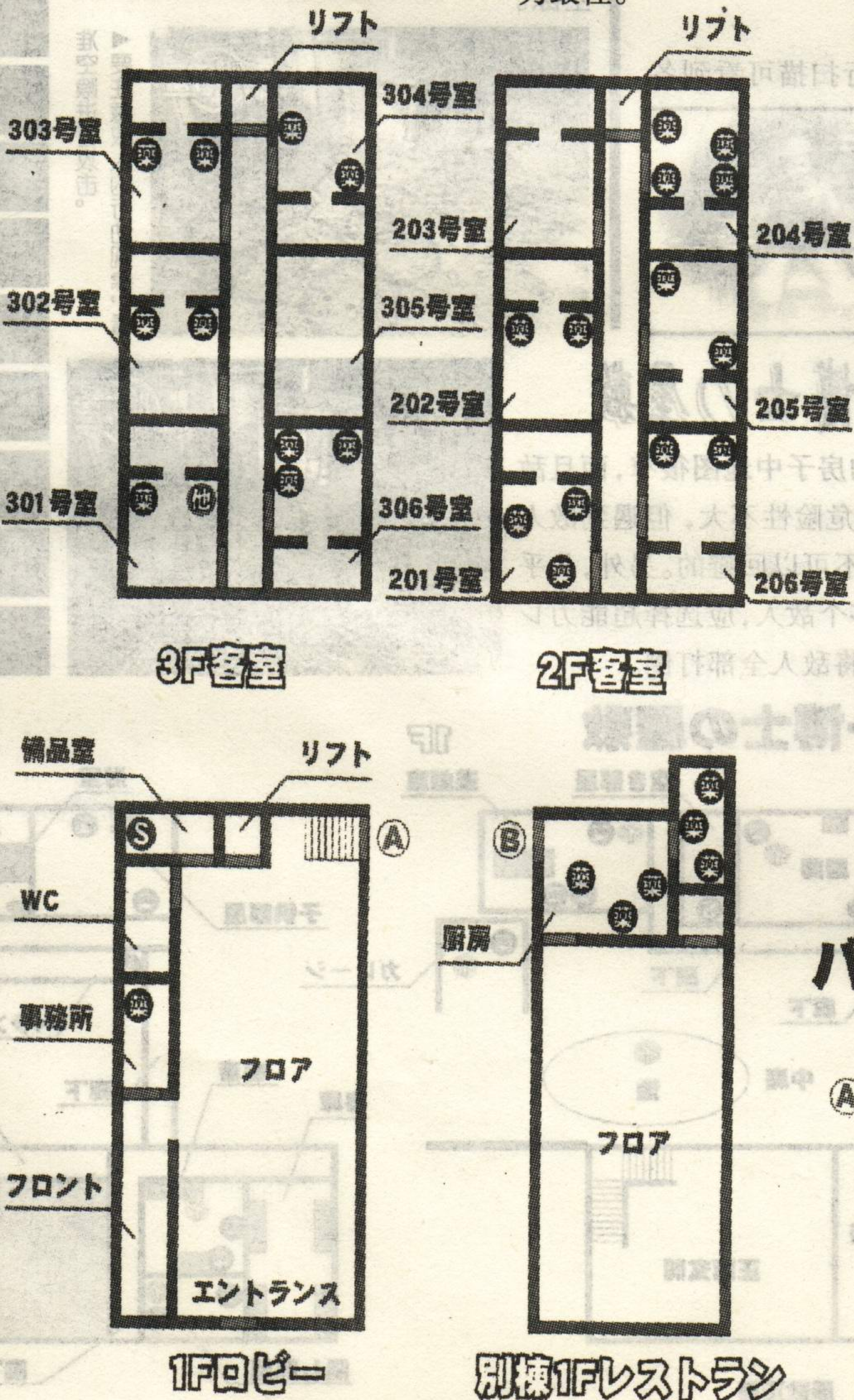
BOSS:レインハート

レインハート不仅有火炎攻击，还会在两体小喽罗出现，它们不仅会攻击而且还非常爱移动。如果有喽罗出场，就先不理レインハート，在房间内进行对角线移动并打倒喽罗。如果没有，就应在レインハート出现的瞬间进行攻击，超能力ナルコン为最佳。

BOSS:リタ

リタ会使用サイコキネシス，投掷出椅子或桌子进行攻击。而且リタ自己也会坐在桌子上移动，常常无法加以攻击。所以不要停留于一个场点，应立刻移动等待机会。如リタ攻击达一定次数后，它就会落到地上，这时再进行反击。







某日将会重叠的未来 シロウ篇 サユリ篇

机种:PS　厂商:SME　类型:戏剧SLG　发售日:1999年8月26日

用你的手抓住2×9=18的未来(明天)

本作是描写未来的飞行员候补生，生活的戏剧性学园恋爱模拟游戏。含有男主人公的シロウ篇和女主人公的サユソ篇两个部分。无论哪一篇都是以同样故事为基础，从各自不同的视点来展开的。如果两者都玩过的话，故事中隐藏的秘密也许就会出现了。

游戏流程以周为单位

玩者须每周决定时间表，在实施过程中提升自己的状态，课程选择中有3个类型的简易菜单，对于目标的人物则必须要提升某些特定的能力。

周一

一周的开始时要决定课程安排，共备有"STANDARD"、"HARD"、"SOFT"3个类型。应按目的进行选择。

平时

实施安排的画面，课题将从左开始在传送带上流过，从其中的过程就可了解发展状况。

周六

在屋外进行实机演习，除了操纵画面和MOVIE的展开之外，还可玩到小的动作游戏。

周日

周日是训练后的休息。可在自室休息或与别的男女候补生约会，这是提升亲密度的机会。

感受幸福的镜头

シロウ篇从男性视角，サユリ篇从女性视点，共同体验同一养成学校中的学园生活。无论哪一方都可体会到感人的故事。如果两者都玩的话，就会明白"当时サユリ是这种心情"的恋爱心理。当然也可以对别的人物进行攻略，但在サユリ与シロウ的攻略中可以看到许多发生事件的幸福镜头。

シロウ篇



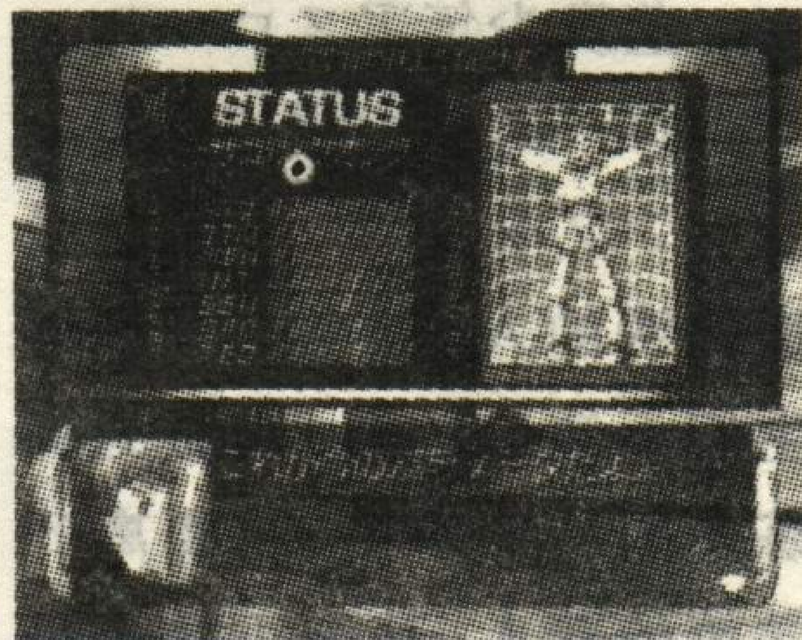
サユリ篇



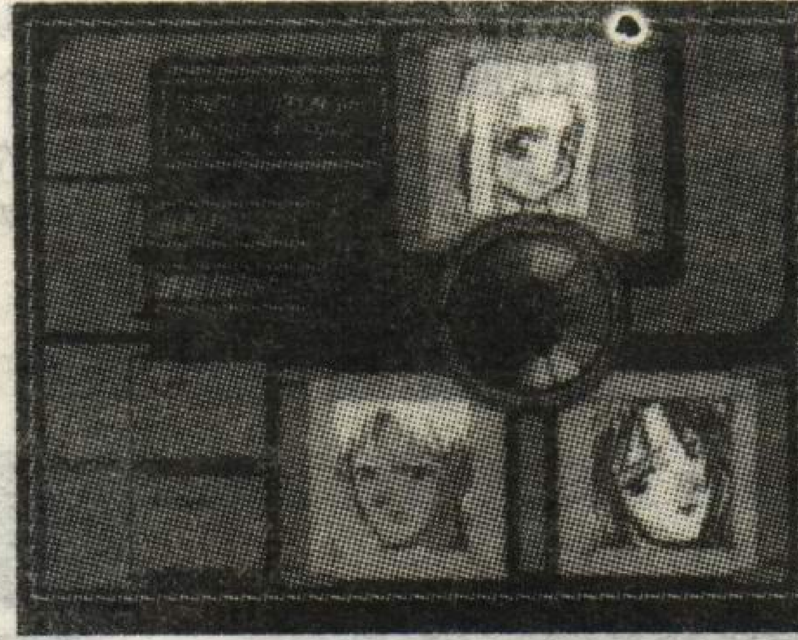
时刻检查参数

在实施日程安排中必须要提升能力。在平时实施的画面中，当安排成功完成时会即时表现出参数的增减。要提升体力与速度应选"水泳"、感觉应选"美术"、知力与技术应选"教习"。本篇中有表示了3人数值的"レゾナンス"这一数值，要提升这一参数则需要在周日约会。

状态



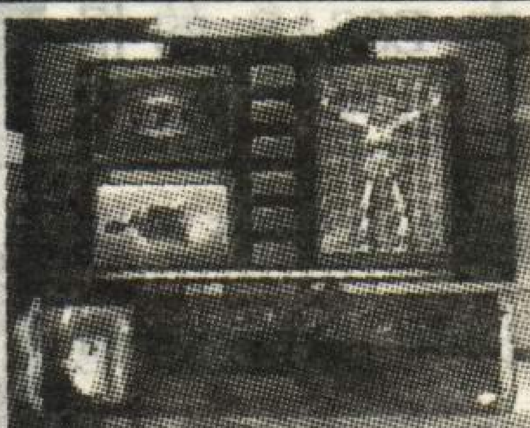
レゾナンス



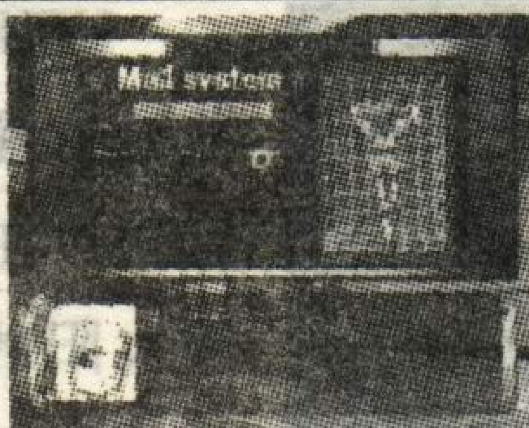
活用个人的通信端子

周六与周日可在自室中使用端子，当端子连通后，就出现永远活泼的人工知能的ヴィオレ。在她的指导下进行Mail的收发信或中途SAVE、LOAD游戏。





每天在返于学校和自己的宿舍间。与别的学生进行通信是很好的消遣，还可邀请周日进行约会，或进行爱的告白。



周六夜里可向喜爱的人物发出约会的邮件。相反也可能收到喜欢的人发来的邮件，这样就万事OK了。



发出约会的邮件时，必须写上目的地。西区有商店和电影院，海岸上有运动场和水族馆，应选择好的场点。

隐藏的参数

主人公的参数中有疲劳度(FTG)/体力(STM)/精神力(MEM)/知力(INT)/感觉(SEN)/速度(SPD)/技术力(TEC)7种。与同伴的学生中还有"亲密度"和"嫉妒度"两隐藏参数。这9个参数将决定事件的发生。约会可提升亲密度，但与多个人物约会将导致嫉妒度的上升。

サユリ篇シロウ攻略的全过程

主人公乘座的ヴュクトライド是3人一组操纵的特殊机体，所以与另两个人的关系好就可尽早达到好的结局，本回是女性サユリ篇的事件攻略。在两个男人的包围下，还要与3个女友加深友情。本篇以另 一主人公シロウ为目标。

ヴユクトライダ——养成学校年内仪式

作为驾驶员学校，聚集了大批热血的年轻人。所以要有消除压力又兼顾学习的活动。玩者应活用下面的活动。

4月第一周→养成学校入学式
5月第二周→生存训练
6月第三周→体育大会或行军大会、野营
7月第三周→焰火大会
8月第二周→ESSAR强袭，紧急出动
9月第一周→ブウウ或セイ转来，发现露店浴室
10月第二周→月球生存训练
11月第一周→轨道要塞研修
12月第四周→与ESSAR的最终决战



这里是学校训练生们害怕的教官，他们分别负责海、陆、空的ヴェクトライド训练。

4月 相会



因为两个人碰了头，所以シロウ显得不太友好，如选择"何でもない"，过一会儿还会发生事件。

5月 首次约会



达到一定的亲密度后，生存训练中就会有敌人攻击，因而发生被帮助的事件，而且还会同意约会的邀请。

6月 体育大会



与擅长体育的シロウ交往，应选择游泳来提升体力和速度，还要提升与ルージュ的亲密度。

7月 夜行



去焰火大会后，シロウ就会前来搭话，如果从ルージュ那听到夜行的内容，应选择"とにかく寝ゐ"。

8月 ラン与アスロール分散

蓝发少年アスロール・トレローニ和同样的蓝发少女ランプライマリ一都是爱憎分明的人。但也拥有训练生们不知道的秘密。做为训练中的特殊学生，将要离开学校的两人，其真正身分是UFN军用制造的强化人类。

这时ESSAR对学校存在的セントネーブル岛进行了直接攻击。目的是夺走二人。他们身上还有着什么秘密吗?



▼ESSAR的战斗机攻击了训练生们，这两个同学在空中自爆，从而结束了自己的生命。



9月 两个转入生

为保卫ESSAR而战斗的アズロール与ラン合葬的仪式之后，为了填补二人的位置，又来了两个学生。他们是ブラウ・マイスター和セイ・トカーナ。两个很稳重的人却与ラン和アストール有些相似。不过性格上却完全不同……。

另外9月还有发掘担架泉的工作。在露天温泉浴场会发生约会事件。





10月 新兵器发现



在轨道要塞中可以找到关于ヴェクトライド的秘密。

11月 告白



不久就要出现结局了，在12月的观测所事件后就不用存记录了。

12月 为了你、为了未来

UFN向ESSAR的根据地木星派出了大部队。但敌人在暗地里实行了爆破太阳的计划。现在该地球上的人与学员们出动了。在出击后只有サユリ与シロウ到达了目的地，他们能拯救地球吗?





シロウ(相沢志狼)篇



シロウ自幼因 ESSAR 的攻击而失去双亲，在养护院长大。为了报恩而来到收入不薄的センネーブル岛，成为ヴエクトライダー的使用者。可以进行攻略的人物共有 9 人，但ラン与アスロール会途中消失，代替出现的セイブラソウ的性格却不一样，所以应注意一下她们的状态。要注意的是在 5 月的生存演习中不要帮助目标人物，如果帮助了，与其他人物的事件就不会发生。另外最终决战中不选择“反阳子サコイル”、“北点の构造体にがう”，就不会是好结局。

在游戏的选项中包含了这样致命的部分，要多多参考一览表。

サユリ・クオンジ

因为与レッド的亲密度相关，所以还是应将其做为同伴。
ルージユ・ヴァンスタージユ
9 月的温泉事件关系着疲劳度。别休息，多努力!
【事件一览】
4 月A　■相遇(强制事件)
4 月B　■相遇后→在 4 月 A 最初时选择发生
5 月A　■生存训练中/后
5 月B　■生存训练完成→5 月 A 时选择“自分で～”时发生
6 月　■行军
7 月A　■夜行之前
7 月B　■夜游→“とりあえず”&“大した理由じやない”
7 月C　■夜行第 2 天
7 月D　■焰火大会
8 月　■ウン&アスール死后
9 月　■温泉事件/第 2 天
10 月　■月球生存训练中/后
11 月　■轨道要塞→“い、いや、なんでもない”
12 月A　■观测所前日
12 月B　■观测所当日→“とりあえず观测所に入ろう”
12 月C　■出击前
12 月D　■搭乘ドラゴンライド
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(知力)和(感觉)

サユリ・クオンジ

因为与レッド的亲密度相关，所以还是应将其做为同伴。
ルージユ・ヴァンスタージユ
9 月的温泉事件关系着疲劳度。别休息，多努力!
【事件一览】
4 月　■相会(强制事件)
5 月A　■生存训练中→“どこかに雨宿りしよう”&“引き寄せる”
5 月B　■生存完成后
6 月　■行军大会后→“邻座にるも&“别にいいが……”
7 月　■夜行→“いさぎよ～”&“おしやべりしない”
8 月　■ラン&アスール死后→“人のことより～”&“默つて抱きめる缔める”
9 月　■温泉事件/后
10 月A　■月球生存训练中→“いつしよに行こう”
10 月B　■月球生存训练后
11 月　■与グレイ分别
12 月A　■出击当日
12 月B　■最终决战
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(体力)和(速度)

ランノセイ

【事件一览】
4 月　■相会/之后(强制)
5 月A　■生存训练中
5 月B　■生存训练完成之前
6 月A　■体育大会→“ああいうぞ”
6 月B　■体育大会后
7 月A　■邀请去海边约会→“行く”
7 月B　■在海边约会
8 月A　■发 MAIL
8 月B　■ラン访问→“肩を抱く”
8 月C　■ウン&アスール死后
【事件一览】
9 月A　■相会→用“平手”殴打”
9 月B　■相会后→“行く”
10 月A　■月球出发前→“迷の男”
10 月B　■月球生存训练前
10 月C　■月球基地内
11 月　■轨道要塞
12 月A　■出击当日
12 月B　■ドラゴンライド
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(体力)と(精神力)

ファンアズラーウエル

不达到弟弟オーク的结局条件，就看不到フアー的结局。她的研修旅行之后，应不与オーク相见。
【事件一览】
4 月　■相会(强制事件)
5 月A　■生存训练中→“无责任な～”
5 月B　■生存训练后→还需要与ヴエール的亲密度
6 月　■フアン偷拍
7 月　■观赏焰火
8 月A　■フアン来访→“闻いた事～”
8 月B　■用广播告白
8 月C　■告白的第二天
9 月　■选择ヨロシク→フアン为同伴
10 月　■月球生存训练中
11 月　■スイス研究→在オーク的 11 月事件中选择“わかつた～”
12 月　■出击前
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(感觉)和(技术)

リュイ・ソウ

必须上シロウ不善长的知力提升到最大，难度很高。11 月的事件中必须使用ヴュール的亲密度很高。也应将其选为同伴。
【事件一览】
4 月　■相会(强制事件)
5 月A　■生存训练开始之前
5 月B　■生存训练中
6 月　■行军
7 月A　■焰火大会前日→“俺达と一绪に～”
7 月B　■焰火大会当日→“礼なんていらない”
8 月　■ウン&アスール死后
9 月　■セイ转入
10 月　■月球要塞生存训练后
11 月　■マニューバライド对面→“わかつた”
12 月　■出击当日
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(知力)和(技术力)

レッド・スライリー

要达到与レッド・スライリ的结局，必须要在游戏前半提升オーク与サイリ的亲密度。
【事件一览】
4 月　■相会(强制事件)
5 月　■顽固者→“助け求めない”
6 月A　■体育大会之前
6 月B　■体育大会之后
7 月A　■夜行→与サユリ达到一定程度的亲密度，选择左侧房间后进入サユリ的事件
7 月B　■夜行后
8 月　■寻找ローズ
9 月　■ブラウ转入→“止めない
10 月　■月球生存训练中
11 月　■轨道要塞→“そうだな”&“近づく”
12 月A　■紧急出动
12 月B　■出击当日
12 月C　■最终决战
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(体力)和(速度)

アスール/ブラウ

与ラン相比，アスール即使约会会提升亲密度，态度也不会变。在 7 月的焰火大会上应选择“追いかける”，否则ラン的 8 月事件不会发生而变为坏结局。课程中双方都应选择音乐。
【事件一览】
4 月　■相会(强制事件)
5 月　■生存训练中→需要与ルージユ的亲密度
6 月　■野营
7 月　■焰火大会→“追いかける”
【事件一览】
9 月　■转入事件(强制)
10 月　■月球生存训练之后
11 月　■轨道要塞
12 月A　■决战前
12 月B　■最终决战
12 月C　■ドラゴンライド
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(精神力)和(感觉)

オーク・アズーウエル

与别的人物的攻略无关，亲密度不高也仍可发生事件，难度不大。可单独攻回答弟弟オーク，但姐姐フアン则要与オーク同时攻略。
【事件一览】
4 月　■相会(强制事件)
5 月　■生存事件中
6 月　■遣入更衣室
7 月　■水中摄影
8 月　■远足约定→“ああ，あるが”
9 月　■实行远足
10 月A　■自己驾驶摸拟器
10 月B　■月球生存训练中→“赞成”
11 月　■月球生存训练后
12 月A　■谈论フアン的进路→“わかつた，やつてみよう”让 11 月事件发生
12 月B　■出击当日
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(感觉)和(技术力)

ヴェール・ミハイロヴナ

见面后就会把シロウ当作死去的哥哥。周日一同行动并提高亲密度。就可轻松达到结局。
【事件一览】
4 月A　■相会(强制事件)
4 月B　■相会之后→(在 4 月 A 的第 2 个选择项)
5 月A　■生存训练中→“马鹿野郎”
5 月B　■生存训练完成
6 月　■在台阶上发生事件
7 月　■前期测试的前夜
8 月　■ウン&アスール死后
9 月　■温泉事件
10 月　■月球生存训练后→“いつしよに行こう”
11 月　■轨道要塞
12 月　■出击当日→不要选择“俺は女が好きだ”
END　■结局
【完成游戏必要的数值】
→(精神力)和(知力)

サユリ(久遠寺白百合)篇



サエリ是世界巨富クオンジグループ社长的女儿。父亲制造武器扩大了战争,因为对此不满而参加了具有反抗意识的士官学校。

做为达到结局的条件,基本上应在最终决战中使人物成为同一ヴユクトライド的同伴,亲密度要在人物中为最高,レゾナンス要在B以上,而且最终决战中要战胜ES-SAR。不过ファン・アズラーウェル会外出进行研究,无须达成决战中成为同伴的条件。

没有特殊例外的情况,只要按事件进行就可达到结局。如该事件未发生,应LOAD记录再次挑战。

ミロウ・アイザワ

要让事件发生,与ルージユ的亲密高是条件之一。要完成ミロウ攻略,应选ルージユ为第2同伴。

【事件一览】

4月A	■相会(强制事件)
4月B	■"あ,あの时の"→在4月A选择"何でもない"后发生
5月A	■生存训练中
5月B	■生存训练完成后
6月A	■体育大会→"试合を见に~"
6月B	■体育大会后
7月A	■焰火大会
7月B	■夜行之前
7月C	■夜行之后
8月	■ウン&アスール死后
9月	■温泉事件
10月	■发现ドラゴンライド
11月	■轨道要塞
12月A	■观测所前日
12月B	■观测所当日→"别にどこだつていいのかも"
12月C	■出击前
12月D	■搭乘ドラゴンライド之前
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(体力)和(速度)

レッド・スライソー

要达到与レツド的结局,条件是通过6月13的"体育大会或7月13的"夜这事件"。如能多多选择体育,可提升レツド的亲密度。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月	■顽固者
6月A	■体育大会→"应援する"
6月B	■体育大会后→只有与シロウ的亲密度高才会发生
7月A	■夜行之前→需要与ルージユ的亲密度达到一定程度
7月B	■夜行
8月	■ウン&アスール死后
9月	■ブラウ转入
10月	■月球生存训练中
11月	■轨道要塞
12月A	■出击当日
12月B	■最终决战
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(体力)和(速度)

アスロールノブラウ

在游戏半途会死亡,途中变为对ブラウ的攻略,与前半アスロール的攻略相比,ブラウ的难度更高。应选择音乐讲义,提升感觉与亲密度参数。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月	■生存训练中
6月	■行军
7月	■焰火大会
8月	■无

【事件一览】

9月	■转入事件(强制)
10月	■月球基地
11月	■轨道要塞→"乘ゐ"
12月A	■出击之前
12月B	■出击
12月C	■ドラゴンライド
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(精神力)和(感觉)

オーク・アズラーウエル

亲密度不高就不会发生事件,如以ミロウ或レッド为目标也会发生8月的远足事件。使用ミロウ攻略时的8月数据也可看到结局。想看ファン的结局则要让11月的事件发生。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月	■生存训练中
6月	■潜入更衣室
7月	■水中撮影
8月A	■远足约定
8月B	■远足实行
9月	■温泉
10月	■月球生存训练中
11月	■谈论ファン的进路
12月A	■出击前
12月B	■最终决战
END	■结局?

【完成游戏必要的数值】
→(感觉)和(技术力)

ヴェール・ミハイロヴナ

9月的温泉事件要提升ルージユ的亲密度到一定程度。必须要大幅提升亲密度,所以不要错选择。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月A	■生存训练中
5月B	■生存训练完成之前
6月	■行军之前→"恋となんの关系があゐの?"
7月	■焰火大会
8月	■ウン&アスール死后
9月A	■观看温泉→"少しだけ窥いてみゐ"
9月B	■观看温泉的第2天→"あくまでも默つていゐ"
10月	■拜墓→"私にはちつよと~"
11月	■轨道要塞→"小さい顷はどんなこだつたの?"
12月	■出击当日
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(精神力)和(知力)

ルージユ・ヴァンスタージユ

7月的夜这い事件中没有很难的条件,如用水泳提升速度,用体育提升体力,就可轻松达到结局。如8月事件的选项错误,之后的事件就不会发生了。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月	■雨宿
6月	■野营
7月	■夜行→要与レッド有一定程度的亲密度
8月	■ウン&アスール死后→"だめよ无理しちゃ"&"抱きしめゐ"
9月	■洗温泉
10月	■月球生存训练后
11月	■与グレイ分别
12月A	■出击当日
12月B	■最终决战
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(体力)和(速度)

ラン/セイ

ラン是可轻松提升亲密度的人物,但8月A的夜游事件的条件很严格。为了不错过约会,应提升亲密度。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月	■生存训练
6月	■行军
7月A	■去海边的邀请→"いいよ"
7月B	■海边事件
8月A	■夜游的邀请→"行く"
8月B	■夜游
8月C	■ウン&アスール死后

【事件一览】

9月	■转入(强制事件)
10月A	■半夜的セイ→"待つてて"
10月B	■去月球基地
11月	■轨道要塞
12月A	■出击当日
12月B	■ドラゴンライド
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(体力)和(精神力)

ファン・アズラーウエル

ファン在11月以后就不能提升亲密度了,要注意同伴的选择。在オーク的11月事件"ファンの进路相谈"中,应选择"わかつたわ"、"どういえと""わかつたわ"。

【事件一览】

4月A	■相会(强制事件)
4月B	■オーク潜入女子宿舍(强制)
5月A	■生存训练中
5月B	■生存训练后
6月	■オーク潜入更衣室
7月A	■观看焰火的邀请→"ええいいわよ"
7月B	■焰火大会
8月	■交谈
9月	■选择ヨロシク→ファン为同伴
10月	■月球生存训练中
11月	■スイス研究
12月	■出击前
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(技术)と(感觉)

リュイ・ソウ

过关必须有亲密度和知力,サユリ可轻松提升知力,所以攻略并不辛苦。要提升知力,一般教养与教习很有效,多接受SIMS的话也可提升亲密度。11月的选项不要选错了。

【事件一览】

4月	■相会(强制事件)
5月A	■生存训练开始之前
5月B	■生存训练中
6月	■行军
7月A	■焰火大会前一天→"一绪に见に行く"
7月B	■焰火大会当天
8月	■ウン&アスール死后
9月	■セイ转入
10月	■月球要塞生存训练后
11月	■轨道要塞→"引きとめゐ"
12月	■出击当日
END	■结局

【完成游戏必要的数值】
→(技术力)和(知力)

真机器人战线　完全流程攻略

机种:PS　类型:S・RPG　厂商:BANPRESTO　发售日:8月12日　下

全部剧情完整流程表

FLOW CHAT 的看法

FLOW CHAT 的项目中有剧情编号及剧情名。但是对于只有事件而没有战斗的戏情,则只有剧情名。剧情名相同的时候,标上了 A－F 的记号加以区分。项目下写了该剧情中得到或离开的 UNIT 和驾驶员。剧情有分歧处,由简单的分支条件可以明白剧情,另外剧情大致分为6个路线,并且各路线的最终 BOSS 为路线名。

●去特殊地图的条件●

S－1. バルハラ队、フシコ

通过［4・白银追击者（C）］、任意完成“マザー（B・E・F）”后,以存储数据开始,在“新たなる鼓动・月（B・E・F）”后出现分支,选择“闻かせて”则进入 S－1 剧情。

S－2. ダークネス

机体图签中有クァイア・A,由シャアルート完成了“96. マザー（D）”的存储数据开始时,“80. 岚の卵巢”之后出现分支。选择“闻かせて”剧情变为 S－2。

6 条路线说明

哈曼路线

在“15. クーデター（前篇）”选择见父亲、在“16. エスケイプ”中参加战斗,在“17. エンカウント”中选择帮助シャア”之后“35. 落ちる空”中阻止月亮落下失败,最后就是与哈曼战斗的哈曼路线。

罗修路线

“15. クーデター（前篇）”中选择见父亲“16. エスケイプ”中参加战斗,“17. エンカウント”中选择帮助夏亚。这样在“35. 落ちる空”中成功阻止月亮落下,最后就是与修罗的战斗。

拉兹洛路线

“15. クーデター（前篇）”中选择见父亲,“16. エスケイプ”中参加战斗,“17. エンカウント”中选择帮助父亲,最后就是与父亲拉兹洛的战斗。但要注意本路线中的分支很多。

夏亚路线

“15. クーデター（前篇）”中选择见父亲、“16. エスケイプ”中不参加战斗,最后就是与夏亚的战斗。在本路线中没有与シルバラード的汇合,敌我方的变化很激烈。

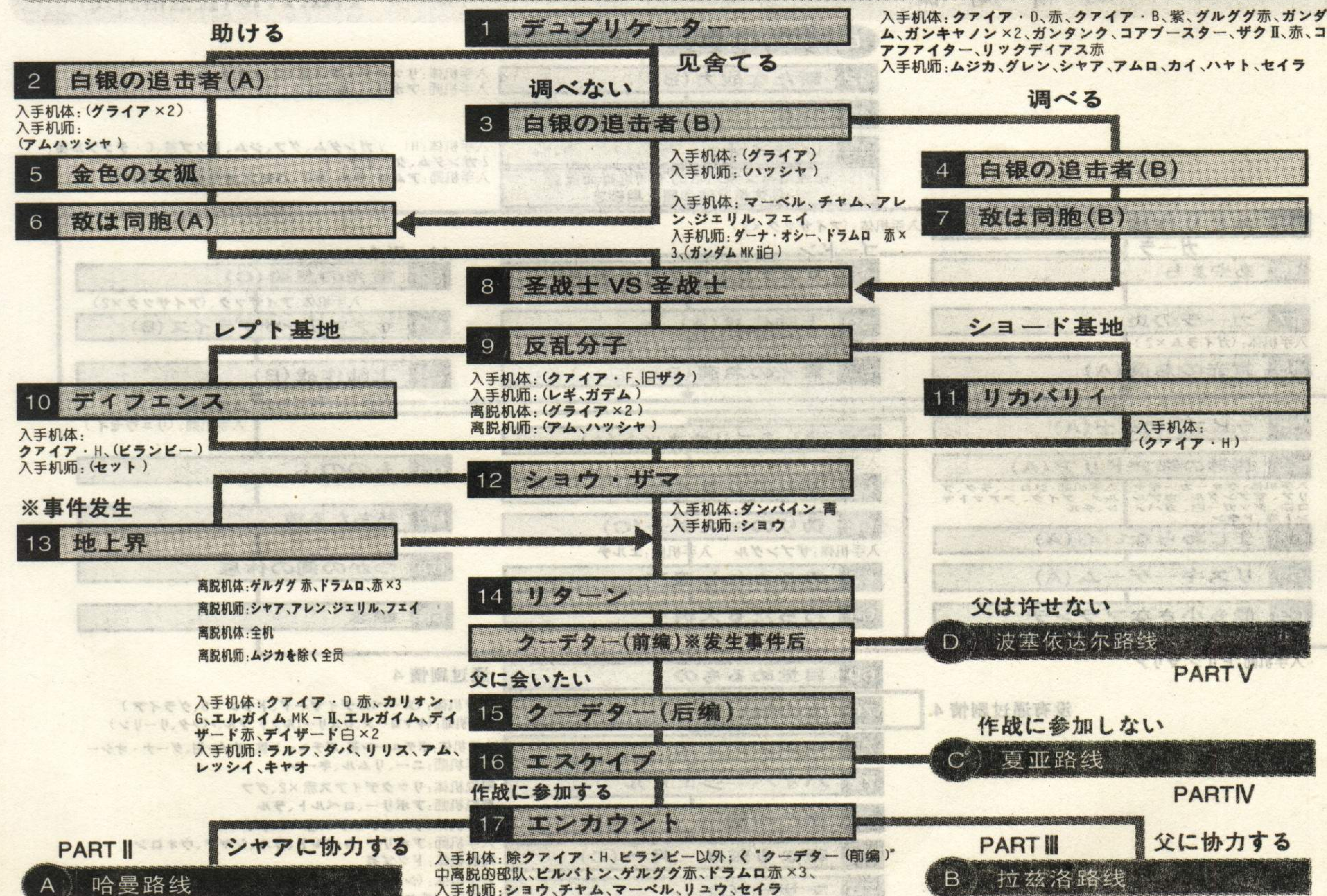
波塞依达尔路线

“15. クーデター（前篇）”中选择不允许父亲,在“105. イカロスーつばそ”中击落ガルダ,最后就是与波塞依达尔的战斗。本路线的地上战斗很多,应多利用陆战用的部队。

希洛克路线

“15. クーデター（前篇）”中选择不允许父亲,在“105. イカロスーつばそ”中让ガルダ逃走,最后就是与希洛克的战斗。这是唯一一条ダバ不出场的路线,我方会显得很少。

剧情流程　PART: I



剧情流程 PART:Ⅱ(哈曼路线)

A PART Ⅰ

18 新たな战力(A)
入手机体:リックディアス赤×2、メタス、ネモ、(テンプル)
入手机师:アポリー、ロベルト、ファ、カツ、(チャプレー)
离脱机体:エルガイム MK-Ⅱ、エルガイム、デイザード赤、デイザード白×2
离脱机师:ダバ、リリス、アム、レッシイ、キャオ

19 デロス上空
入手机体:Zガンダム、ガンダムⅡ白
入手机师:カミーユ、エマ

20 天空への门
入手机体:(アトール、パッシュ)
入手机师:(ギャブレー、ウザン)

21 黒い诱惑

協力:
22 リトルレジスタンス
23 アイアンギアー
入手机体:ウォーカーギャリア、ザブングル、ドラン×2
入手机师:ジロン、ラグ、ビリン、マリア
24 ドーム(A)
入手机体:カプリコ白、ダッガー白、ガバメント赤、ドラン
入手机师:ブルメ、ダイク、ファットマン、チル
25 偽りのマスター(A)
入手机体:ザブングル
入手机师:エルチ

やめる:
26 シップジャック
入手机体:ウォーカーギャリア、ザブングル、カプリコ白、ダッガー白、ドラン×3、ガバメント赤
入手机师:ジロン、ラグ、ビリン、マリア、ブルメ、ダイク、ファットマン、チル
27 反转
入手机体:カプリコ灰
入手机师:トロン
28 ドーム(B)
29 偽りのマスター(B)
入手机体:ザブングル
入手机师:エルチ

30 宇宙へ
入手机体:エルガイム MK-Ⅱ、エルガイム、ヌーベルデイザード、デイザード白
入手机师:ダバ、リリス、アム、レッシイ
31 コスモスピープル
入手机体:Hi-vガンダム、ジオング、キュベレイ白、GP-02A、リックドム、ゲルググ绿、ザクⅡ绿
入手机师:アムロ、シャア、ハマーン、ガトー、ラル
32 エヴォリューション
入手机体:クアイア・E、(カリオン・Ⅰ)
离脱机体:キュベレイ、GP-02A

シャアに同行:
33 女のたくらみ(A)
入手机体:百式
离脱机师:ハマーン、ガトー

ハマーンに同行:
34 女のたくらみ(B)
入手机体:ガザC×3、百式
离脱机师:ハマーン、ガトー

35 おちる空

落下 — 哈曼路线
36 亡灵
入手机体:ウォロン
37 新たな鼓动・月へ(A)
入手机体:(シカンナシン、ウィンジュエル)
入手机师:(チャシキ、エレドライル)
38 マザー(A)

落下阻止 — 罗修尔路线
39 グレン
入手机体:クアイア・H、クアイア・C
入手机师:グレン、ジョージー、ウォロン、キャオ、オリビー
40 新たなる鼓动・月へ(B)
入手机体:(シカンナシン、ウィンジュエル)
入手机师:(チャシキ、エレドライル)
S-1 パルハラ队、フシコへ
(参照本攻略第一页的路线条件)
41 マザー(B)

剧情流程 PART:Ⅲ(拉兹洛路线)

B PART Ⅰ

42 新たな战力(B)
入手机体:リックディアス赤×2、メタス、ネモ
入手机师:アポリー、ロベルト、ファ、カツ

43 レギ

44 いライオン
入手机体:Hi-vガンダム、グフ、ジム、ドップ茶、C・テンプル黄、Zガンダム、クアイア・E
入手机师:アムロ、ラル、カイ、ハモン、オリビー、カミーユ

路线随与父亲对话的不同选择而改变
具体情况请参照上期杂志

45 おとり作战
入手机体:(アイザック×3)

ガーラ:
46 あやまち
47 カーラの炎
入手机体:(ガイラム×2)
48 雷光の急袭(A)

ゴードン:
49 サブマリンサプライズ(A)
50 上陆作战(A)
入手机体:(R-1) 入手机师:(リュウセイ)
51 雷光の急袭(B)

ソーデイン:
52 雷光の急袭(C)
入手机体:アイザック、(アイザック×2)
53 サブマリンサプライズ(B)
54 上陆作战(B)
入手机体:(R-1)
入手机师:(リュウセイ)

55 ラビニアの战士(A)
56 热砂の都アドリア(A)
入手机体:ウォーカーギャリア、ザブングル、カプルコ白、ダッガー白、ガバメント赤、ドラン
入手机师:ジロン、ラグ、ブルメ、ダイク、ファットマン、チル
57 まじわらない心(A)
58 リスキーゲーム(A)
59 最も小さなブランチ
入手机师:ビリン、マリア

60 悲しきマリオネット(A)
入手机体:ドラン×2
61 别れのレクイエム
62 偽りのマスター(C)
入手机体:ザブングル 入手机师:エルチ
63 のこされし遗产
64 朽ちたる大树

65 もののふ
66 朽ちたる镜
67 つかの间の休息
68 怨念

69 目觉めるもの
通过剧情4
入手机体:(ヌーベルデイザード、ドラン×5、グライア)
入手机师:(キャロン、レスリー、ルフト、アル、パッタ、リーリン)

没有通过剧情4:
70 女の战い

71 レジスタンス
入手机体:ボチューン茶、ボチューン桃、ボゾン柑、ダーナ・オシー
入手机师:ニー、リムル、キーン
72 ハイパージェリル
离脱机体:リックディアス赤×2、グフ
离脱机师:アポリー、ロベルト、ラル
73 家严の壁
入手机体:リックディアス赤×2、グフ
入手机师:アポリー、ロベルト、ラル、シャア、ウォロン
离脱机体:ドップ茶
74 新なる鼓动・月へ(C)
入手机体:(シカンナシン、ウィンジュエル)
75 マザー(C)
入手师:(チャシキ、エレドライル)

剧情流程 PART:Ⅳ(夏亚路线)

C PART Ⅰ

- 76 消されし血の复活 — 入手机体:カリオン・1、ガイラム×2
- 77 雾の部队 — 入手机体:Hi－vガンダム、ガンキャノン、グフ、ドップ茶；入手机师:アムロ、カイ、ラル、ハモン
- 78 クエスト — 入手机体:C・テンプル黄
  - 将カミーユ击坠 → 79
- 79 ドッグファイト — カミーユ离脱；入手机体:メタス
- 80 岚の卵巢 — 入手机体:ハイザック绿
  - 参照本攻略第一页的路线条件 → S－2 パルハラ队、フシコへ
- 81 狂气 — 入手机体:百式、サイコガンダム、(リックディアス赤)；入手机师:シャア、フオウ、オリビー、(ロベルト)
- 82 明かされた目的 — 入手机体:ガブスレイ×2；离脱机师:シャア、ラル、ハモン、(ロベルト)
- 83 分离 — 入手机体:Zガンダム、ガンダムMKⅡ白、ジムⅡ绿；入手パ机师:カミーユ、エマ、ファ
- 84 ラビニアの战士(B) — 入手机体:ウォーカーギャリア、ザブングル、カプリコ白、ダッガー白、ガバメント赤、ドラン；入手机师:ジロン、ラグ、ブルメ、ダイク、ファットマン、チル
- 85 热砂の都アドリア(B) — 入手机体:(ウォーカーギャリア、ザブングル、カプリコ白、ダッガー白、ガバメント赤、ドラン)；入手机师:トジロン、ラグ、ブルメ、ダイク、ファットマン、チル、アムロ、キャオ
- 86 まじわらない心(B)
  - 宇宙に上がる → 91
- 87 リスキーゲーム(B) — エルチを探す
- 88 悲しきマリオネット(B)
- 89 别れのレクイエム(B)
- 90 伪りのマスター(D) — 入手机体:ザブングル；入手机师:エルチ
- 91 星海 — 离脱机体:(カプリコ白、ダッガー白、ガバメント赤、ドラン)；离脱机师:(ブルメ、ダイク、ファットマン、チル)
- 92 折れた剑 — 入手机体:(アムロ、キャオ)；离脱机师:ラルフ
- 93 狂气の螺旋
- 94 赤い彗星 — 入手机体:クアイア・H、ビランビーを除く"クーデター(前编)"で离脱したユニット、ビルバイン、ゲルググ赤、ドラムロ赤×3、ボゾン柑；入手机师:、ショウ、チャム、マーベル、リュウ、セイラ、ウォロン
- 95 新たなる鼓动・月へ(D) — 入手机体:(シカンナシン、ウインジュエル)；入手机师:(チャシキ、エレドライル)
- 96 マザー(D)

剧情流程 PART:Ⅴ(希洛克、波塞依达尔路线)

D PART Ⅰ — 入手机体:クアイア・D赤、クアイア・F、クアイア・B黄；入手机师:レギ、ワイズ

アーデター(后编)※发生事件后

- 97 ブラスト — 入手机体:ビランビーを除く"クーデター(前编)"で离脱したユニット、ビルバイン、ゲルググ赤、ドラムロ赤×3、クアイア・C、Zガンダム、メタス、(ボチューン茶、ダーナ・オンー)；入手机师:グレン、ジョージー、ショウ、チャム、マーベル、アムロ、ハヤト、リュウ、セイラ、カミーユ(ニー、リムル)
- 98 命运の网 — 离脱机体:Zガンダム；离脱机师:アムロ、ハヤト
- 99 脱走 — 入手机体:Zガンダム；入手机师:アムロ
- 100 离脱 — 离脱机体:除クアイア・D、赤外全体；离脱机师:除ムジカ外全体
- 101 赤と青と黑
- 102 友军 — 入手机体:在"98 运命の网"中离脱的机体、Hi－vガンダム、クアイア・E；入手机师:在"98 运命の网"中离脱的机体
- 103 袭击 — 离脱机师:ワイズ
- 104 ロスタイム
- 105 イカロスのつばさ

波塞依达尔路线

将ガルダ击坠

- 106 ティンプ袭来 — 入手机体:ギャプラン、(ドラン)；入手机师:(ビリン)
- 107 とらわれのマリア — 入手机体:エルガイムMK－Ⅱ、エルガイム、ディザード赤、ヌーベルディザード、カプリコ灰、(ドラン)；入手机师:ダバ、リリス、アム、レッシイ、キャオ、トロン(ビリン、マリア)
- 108 追击ポセイダル
- 109 アンダーグラウンド — 入手机体:ウォーカー・ギャリア、ザブングル、カプリコ白、ダガー白、ガバメント赤、ドラン；入手机师:ジロン、ラグ、ブルメ、ダイク、ファットマン、チル
- 110 オブストラクションA
- 111 首都空袭 — 入手机体:ハンブラビ
- 112 决战前夜
- 113 决战 — 入手机体:フォウ、ウォロン、シャア、オリビー；入手机师:ジオング、C・テンプル黄、サイコガンダム
- 114 新たなる鼓动・月へ(E) — 入手机体:(シカンナシン、ウインジュエル)；入手机师:(チャシキ、エレドライル)
  - 参照本攻略的第一页的路线条件 → S－1 パルハラ队、フシコへ
- 115 マザー(E)

希洛克路线

ガルダ逃亡

- 116 宇宙への资格
- 117 コロニー
- 118 ジオンの子女
- 119 シャアの离反
- 120 光の刃 — 入手机体:ハンブラビ
- 121 狂气の果てに — 入手机体:ダバ、リリス、アム、レッシイ、キャオ、オリビー、ウォロン、(エマ)；入手机师:エルガイムMK－Ⅱ、エルガイム、ヌーベルディザード、ディザード赤、C・テンプル黄、(ガンダムMK－Ⅱ黑)
- 122 新たなる鼓动・月へ(F) — 入手机体:(シカンナシン、ウインジュエル)；入手机师:(チャシキ、エレドライル)
  - 参照本攻略的第一页的路线条件 → S－1 パルハラ队、フシコへ
- 123 マザー(F)

全部剧情中入手的道具一览

编号	名称	入手
1	デュプリケーター	强化センサー、リアクティブアーマー、リペアキット、リペアキット、リペアキット
2	白银の追击者(A)	フルリペア、リペアボックス、エナジーパック
3	白银の追击者(B)	増加エネルギータンク
4	白银の追击者(C)	フルリペア、エナジーパック、増加エネルギータンク
5	金色の女狐	増加エネルギータンク
6	敌は同胞(A)	ビッグサイト、高机动スラスター
7	敌は同胞(B)	ビッグサイト、高机动スラスター
8	圣战士 VS 圣战士	フルリペア、リペアキット
9	反乱分子	リペアキット、リペアキット ×2
10	ディフェンス	エナジーパック ×2
11	リカバリィ	リペアボックス ×2
12	ショウ・ザマ	増加ブースター
14	リターン	ミラーコーティング、オールレンジスラスター
15	クーデター(后编)	エナジーパック
16	エスケイプ	Ⅰフィールド发生机
17	エンカウント	ハニカムアーマー、改良型バーニア、新型レーザー发振机
18	新たな战力(A)	ロングバレル、高效率レンズ
19	デロス上空	リペアキット ×2、マグネットコーティング、フルリペア ×2
20	天空への门	大容量エネルデータンク、强化オーラマルス、アクティブスラスター、エナジーパック ×2
22	リトルレジスタンス	高出カエネルギーCAP
23	アイァンギアー	生体センサー、ローダーボックス ×3
24	ドーム(A)	リペアボックス ×2、エナジーパック ×2
25	伪りのマスター(A)	ハイブリッドアーマー
27	反转	ローダーボックス ×2、ニューロセンサー
28	ドーム(B)	エナジーパック ×2、ハイオクガソリン
29	伪りのマスター(B)	ハイブリッドアーマー
30	宇宙へ	脑波照准机、强化ジーンプラ、エナジーパック ×2、高出カブースター、フルリペア ×2
32	エヴォリューション	ファティマ、リペアボックス、リペアキット、フルリペア、ローダーボックス
33	女のたくらみ(A)	人工オーラバリア、高性能火药
34	女のたくらみ(B)	エナジーパック ×2、リペアユニット ×2
35	おちる空	高出力バーニア、フルリペア
37	新たなる鼓动・月へ(A)	フルリペア ×3、リペアユニット ×3、エナジーパック ×3
40	新たなる鼓动・月へ(B)	フルリペア ×3、リペアユニット ×3、エナジーパック ×3
42	新たな战力(B)	ニューロセンサー、高出カブースター
43	レギ	奥義のプログラム、リペアユニット ×3
44	青いライォン	ライトアーマー、高出カエルルギーCAP
45	おとり作战	パイロット养成ギプス、大容量エネルデータンク、强化オーラマルス、生体センサー、エナジーパック x3、フルリペア x3、ローダーボックス x3
46	あやまち	マグネットコーテイング、アクティブスラスター、リペアユニット ×2、エナジーパック ×2
47	ガーラの炎	エナジーパック ×2、フルリペア
48	雷光の急袭(A)	ハイブリッドアーマー、高出カバーニア、リペアボックス ×2、サイコフレーム
49	サブマリンサプライズ(A)	フルリペア、ローダーボックス ×2
50	上陆作战(A)	ハイブリッドアーマー、高出カバーニア、ローダーボックス ×3、リペアユニット ×2
51	雷光の急袭(B)	マグネットコーテイング、アクティブスラスター、リペアボックス ×2、ファティマ
52	雷光の急袭(C)	マグネットコーテイング、アクティブスラスター、リペアボックス ×2、强化ジーンプラ
53	サブマリンサプライズ(B)	フルリペア、ローダーボックス ×2
54	上陆作战(B)	ハイブリッドアーマー、高出カバーニア、リペアボックス ×2、リペアユニット ×2
55	ラビニアの战士(A)	ハイブリッドアーマー
56	热砂の都アドリア(A)	大容量エネルギータンク
57	まじわらない心(A)	新型粒子加速器、エナジーパック
59	最も小さなブランチ	フルリペア
60	悲しきマリオネット(A)	ハイオクガソリン
61	别れのレクイエム(A)	高出カバーニア、アクティブスラスター、ローダーボックス
63	のこされし遗产	脑波照准机、リペアボックス ×3
64	朽ちたる大树	マグネットコーテイング
65	もののふ	ハイブリッドアーマー、大容量エネルギータンク、エナジーパック、パイロット养成ギプス
66	朽ちたる镜	强化ジーンプラ、リペアユニット ×3
67	つかの间の休息	ローダーボックス ×2、新型粒子加速器、エナジーパック ×2
68	怨念	マグネットコーテイング、高出カバーニア、ローダーボックス x3、リペアキット x3、アクティブスラズター
69	目觉めるもの	人工オーラバリア
70	女の战い	高性能火药、高效率レンズ
71	レジスタンス	リペアボックス ×2
74	新たなる鼓动・月へ(C)	フルリペア ×3、リペアユニット ×3、エナジーパック ×3
76	消されし血の复活	ハニカムアーマー、パイロット养成ギプス

77	雾の部队	改良型バーニア
78	クエスト	マグネットコーテイング、リペアボックス×2
80	岚の卵巢	网膜照准机、ローダーボックス、リペアボックス×2
81	狂气	高出カエルルギーCAP、ローダーボックス×2、リペアユニット×2、高效率レンズ、新型粒子加速器
82	明かされた目的	サイコフレーム
83	分离	リペアユニット×2、高出力ブースター
84	ラビニアの战士(B)	ハイブリッドアーマー
86	まじわらない心(B)	新型レーザー发振机、エナジーパック×2
88	悲しきマリオネット(B)	ハイオクガソリン
89	别れのレクイエム(B)	脑波照准机、アクティブスラスター
90	伪りのマスター(D)	ロングバレル
91	星海	ライトアーマー、大容量大容量エネルギータンク、リペアボックス×2
92	折れた剑	フルリペア×2、高出カバーニア
95	新たなる鼓动・月へ(D)	フルリペア×3、リペアユニット×3、エナジーパック×3
97	ブラスト	高性能火药、リペアユニット
98	命运の网	リペアキット、ビーム撹乱膜、エナジーパック
99	脱走	リペアキット×3、ローダーボックス
100	离脱	エナジーパック
101	赤と青と黑	网膜照准机、人工オーラバリア
102	友军	高出力ブースダー
103	袭击	ロングバレル、ハニカムアーマー、ローダーボックス×2、リペアボックス、リペアユニット、强化オーラマルマ、マグネットコーティング
105	イカロスのつばさ	改良バーニア、新型粒子加速器
106	テインプ袭来	リペアボックス×2
107	とらわれのマリア	大容量エネルギータンク、新型レーザー发振机
108	追击ポセイダル	高效率レンズ、エナジーパック
109	アンダーグラウンド	ハイブリッドアーマー、奥義のプログラム
110	オブストラクションA	ファティマ、高出カバーニア、アクティブスラスター、フルリペア、ローダーボックス×3
111	首都空袭	脑波照准机
112	决战前夜	ライトアーマー、エナジーパック、フルリペア×2
114	新たなる鼓动・月へ(E)	フルリペア×3、リペアユニット×3、エナジーパック×3
116	宇宙への资格	高出カエルルギーCAP、リペアキット×3、大容量エネルギータンク
117	コロニー	アクティブスラスター、ライトアーマー
118	ジオンの子女	サイコフレーム、Iフィールド发生机、高出力バーニア
119	シャアの离反	ハイブリッドアーマー、奥義のプログラム
120	光の刃	フルリペア×2、エナジーパック
122	新たなる鼓动・月へ(F)	フルリペア×3、リペアユニット×3、エナジーパック×3

エルビー・ブル	1	2	3	12	20	21
	闪	神	觉	热	集	拾
キーン・キッス	1	3	9	18	20	36
	根	热	集	必	气	爱
ククルス・ドアン	1	3	5	10	21	38
	努	必	闪	手	舍	搅
クレミー・トト	1	5	10	15	21	28
	铁	闪	集	努	热	舍
ミネバ・ザビ	1	2	3	4	5	6
	隐	爱	复	激	搅	脱
[illegible]	1	1	4	8	12	16
	闪	信	热	集	加	激
[illegible]	1	2	3	4	5	6
	友	信	隐	复	铁	爱
[illegible]	1	12	15	18	25	32
	根	气	努	必	热	幸
[illegible]	1	4	6	15	24	25
	气	加	集	铁	觉	自
アル	1	4	9	17	28	40
	根	热	幸	必	努	补
[illegible]	1	8	11	21	25	33
	友	铁	闪	努	信	加
[illegible]	1	4	9	14	18	27
	闪	手	信	激	必	热
[illegible]	1	2	4	9	12	15
	神	诱	热	觉	必	搅
[illegible]	1	2	8	14	26	38
	爱	隐	热	必	根	激
[illegible]	1	3	8	13	26	30
	闪	热	幸	激	集	搅
[illegible]	1	3	6	16	21	25
	热	闪	集	根	舍	努
ジェリド・メサ	1	4	6	14	20	33
	气	热	加	闪	铁	必
[illegible]	1	5	8	15	22	32
	热	必	气	根	努	加
[illegible]	1	8	12	19	27	38
	铁	必	幸	脱	补	集
[illegible]	1	7	12	19	21	26
	再	复	爱	铁	搅	闪
[illegible]	1	2	5	15	22	30
	根	加	必	热	闪	隐
トッド・ギネス	1	10	12	17	23	30
	热	集	必	气	隐	觉
[illegible]	1	5	10	13	21	24
	加	集	信	热	觉	努
ハッタ	1	5	11	19	29	40
	热	加	闪	友	激	幸
[illegible]	1	2	6	12	16	22
	隐	觉	铁	集	激	热
[illegible]	1	6	9	16	23	33
	铁	脱	集	努	气	自
[illegible]	1	3	7	15	20	30
	搅	闪	集	信	觉	爱
[illegible]	1	7	10	20	26	33
	必	气	搅	努	友	舍
[illegible]	1	6	10	15	23	35
	集	诱	努	脱	激	舍
ミヤマ・リーリン	1	2	4	11	21	40
	气	热	幸	激	必	隐
ヤザン・ゲーブル	1	2	4	14	20	30
	幸	集	热	闪	搅	舍
[illegible]	1	7	11	18	21	38
	闪	铁	加	气	手	激
ラムサス・ハサ	1	7	12	20	30	37
	必	铁	气	努	隐	手
ランバ・ラル	1	3	8	12	13	27
	集	加	气	必	自	舍
リムル・ルフト	1	7	14	23	32	41
	隐	爱	激	搅	觉	舍
ルトフ	1	4	10	18	29	40
	隐	铁	幸	根	气	集
レスリー	1	4	9	15	25	35
	加	热	幸	必	隐	脱
ロベルト	1	6	11	22	27	35
	热	必	气	搅	友	手

登场机师精神数据补充



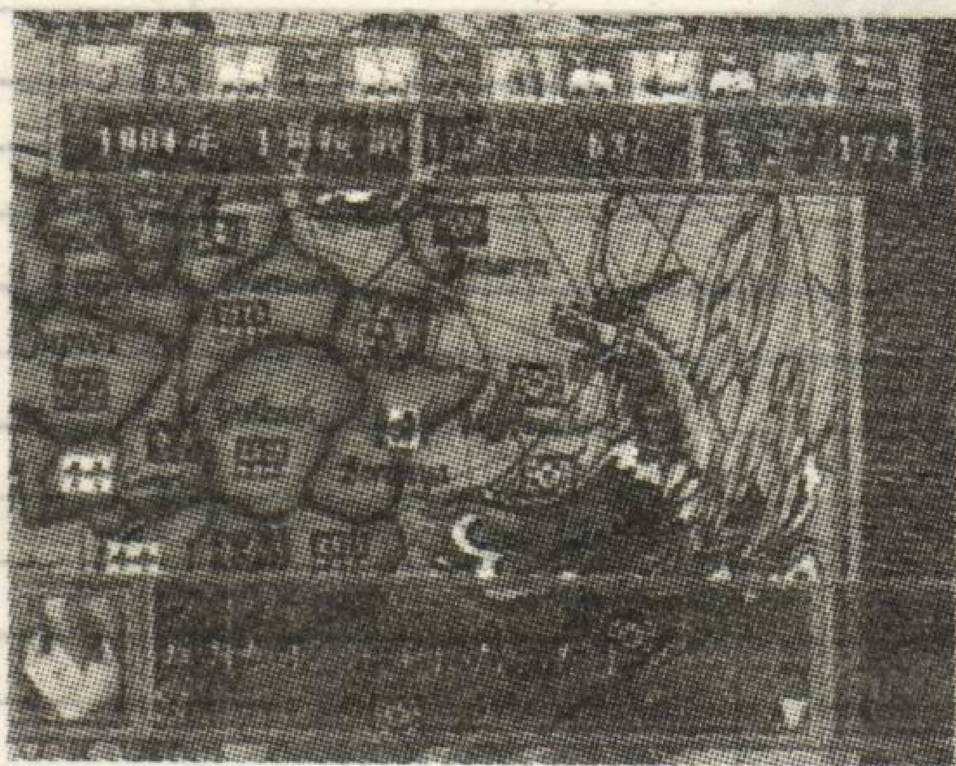


灵之力量3 ~爱与邪恶

机种:PS 类型:SLG 厂商:IDEA FACTORY 发售日:8月26日

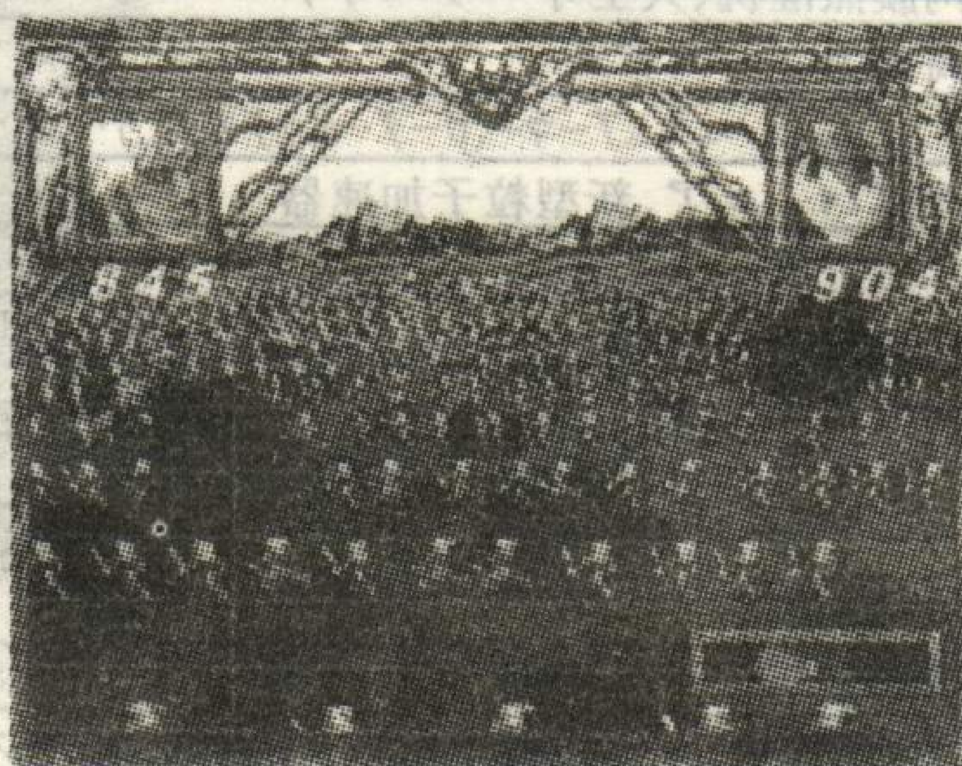
游戏的基础知识解说

①兵力的集中很重要



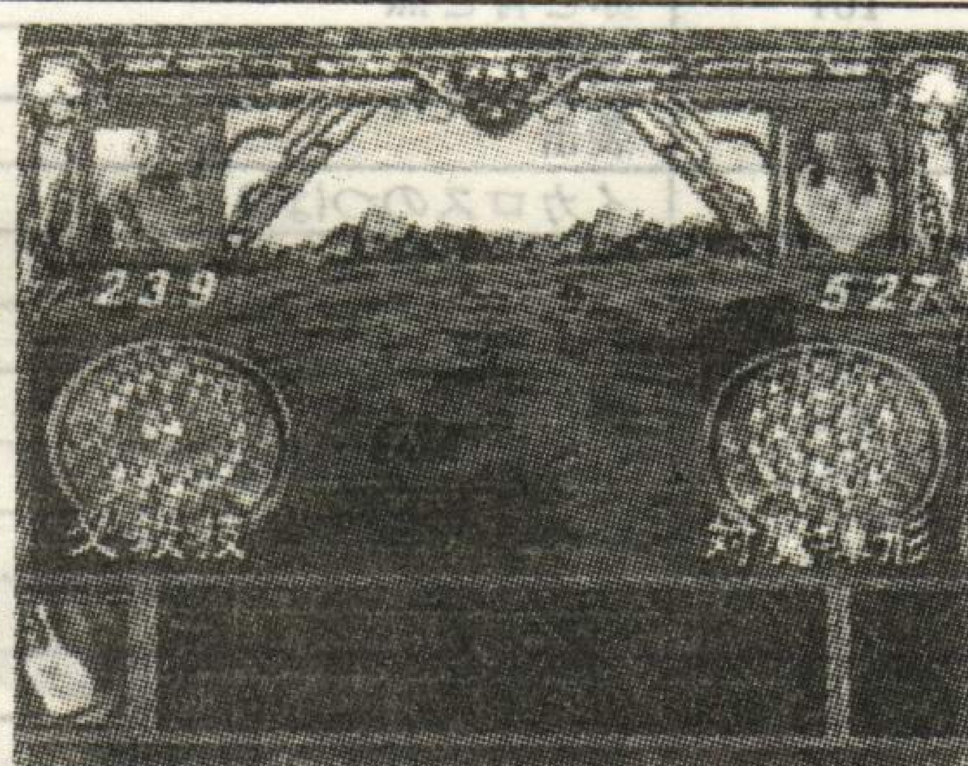
▲由于游戏的进程是依靠战斗来推动的，而士兵数量又是战争胜利的重要条件之一，所以游戏初期应着力发展国力，使士兵数量增加。

②シンバ的战斗



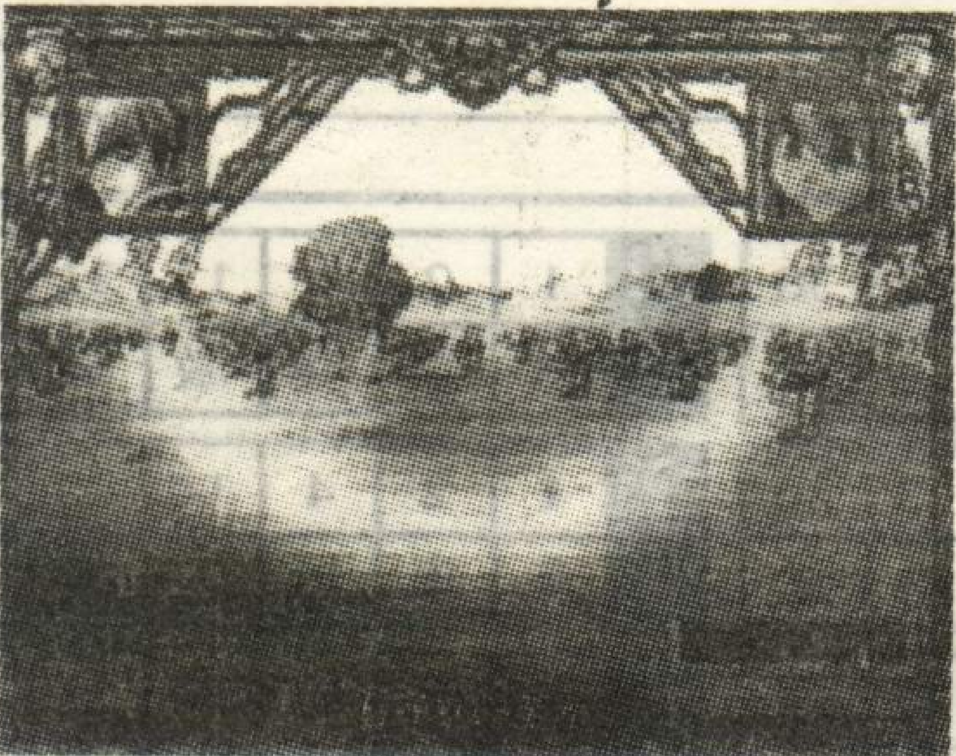
▲游戏初期只可使用**シンバ**为主人公，他的必杀技非常厉害，在战斗中可起到决定性作用，所以希急时刻可以派他出阵。

③有效利用对魔阵形



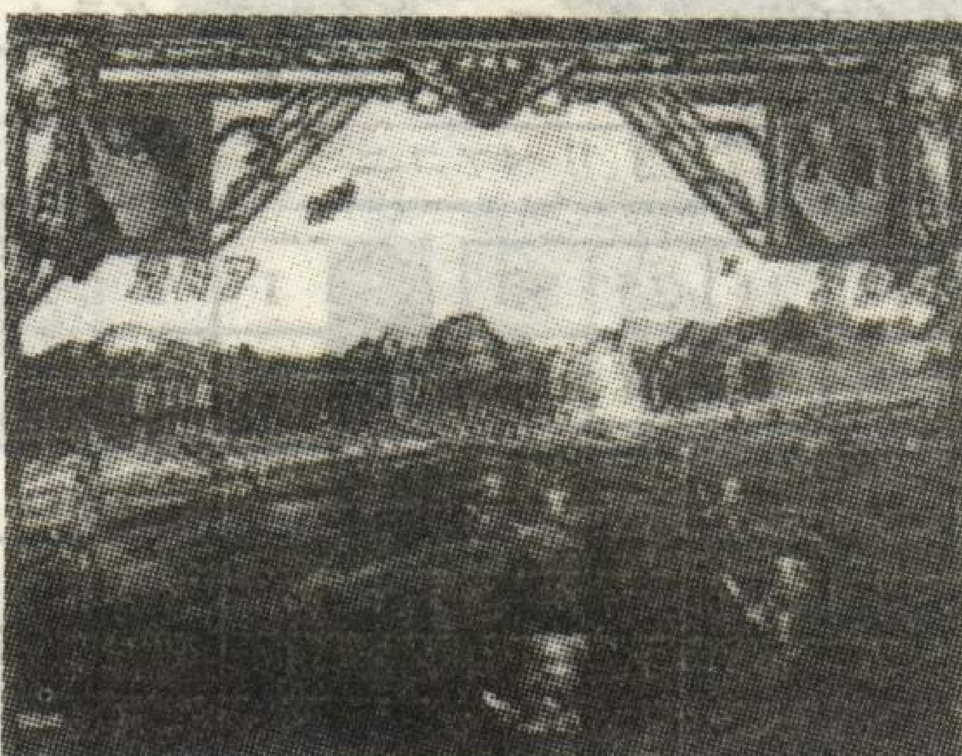
▲此次的游戏中设计了"对魔阵形"，只要使用此阵形就可使对方的攻击性必杀技落空，这在一定程度上增加了游戏的难度。

④回复魔法的使用



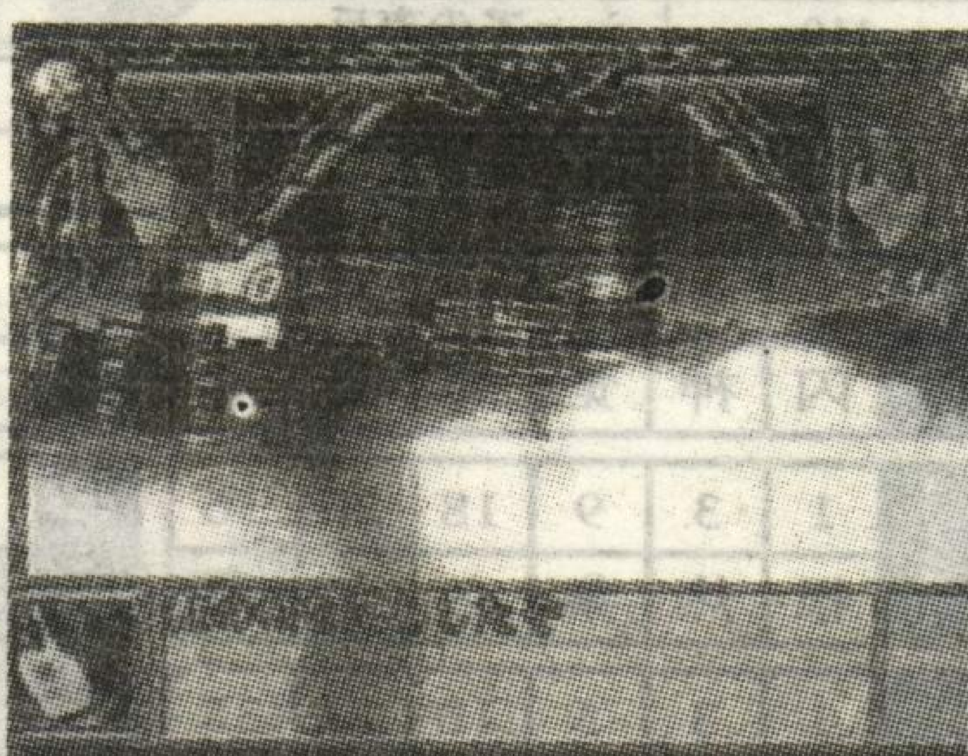
▲除主人公之外，游戏中还有一些武将可使用回复性的必杀技，这种技巧在防守战中或消耗敌人兵力时非常有效，可视情况使用。

⑤攻城战



▲打倒了敌人的全部士兵之后，接下来就可攻打对方的城市，如防守一方士气很高，劝说就无法起作用了，还是以武力解决吧!

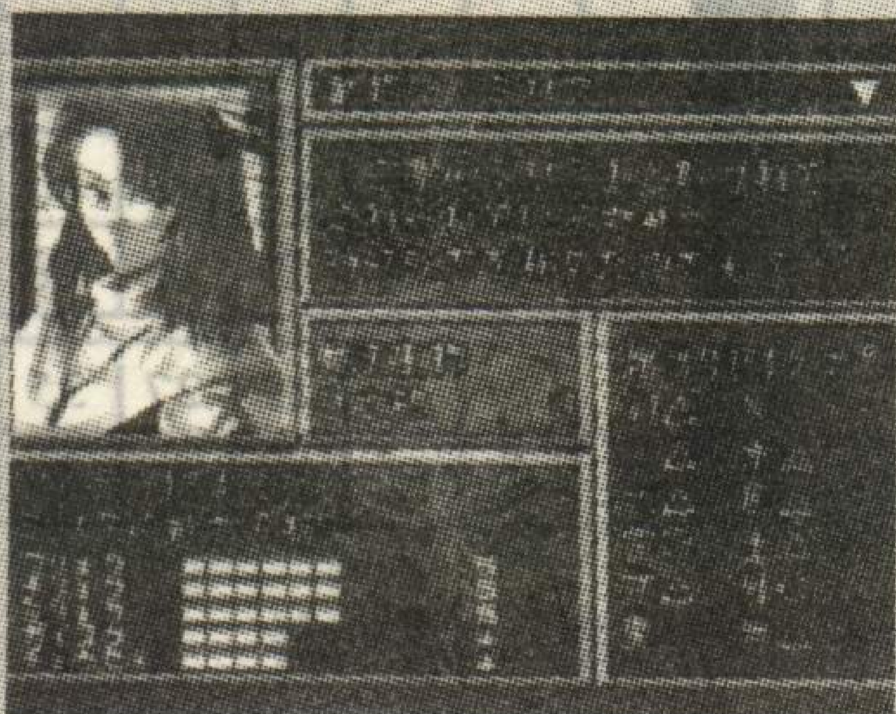
⑥破城之后的收获



▲一般每次攻击会消耗防守数值的三分之一，如低于此程度就代表无法夺下该城。城破后，胜利方将可获得增加状态值或改变兵种的道具。

心得1:观察

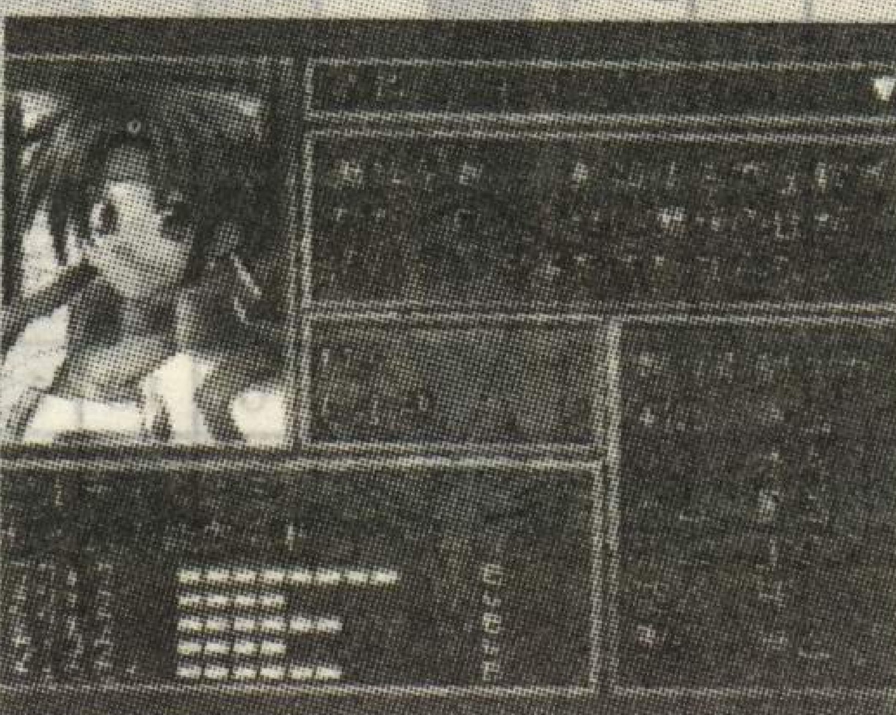
盲目去和对手战斗只能导致失败的结果，所以在游戏过程中玩者应不断观察各国的变化，尤其是盛余兵力及现有武将的状态。



◀除君主一般较强外，一般各国的军师也都是十分出色的武将。

心得2:猜测

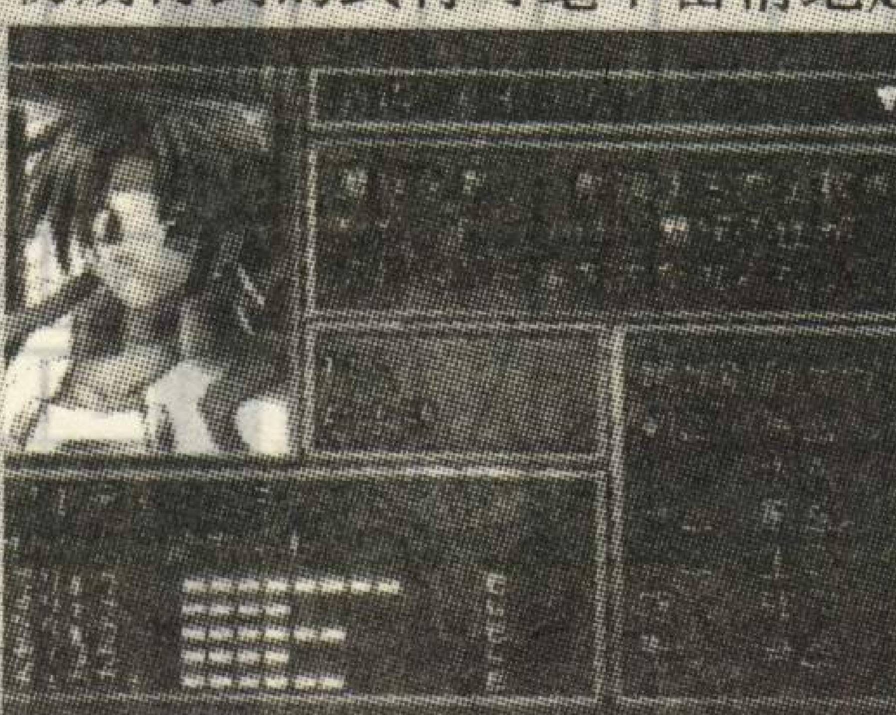
由于对魔阵形可使对方的必杀技落空，因此知力较高的对方武将一般会在我方可使用必杀技时选用此阵形，对此玩者应多加注意。



◀对手会用何阵形其实是有规律的，你可视其知力加以猜测。

心得3:探索

游戏中有许多在野的武将非常有用，因此玩者应不断进行探索，将其发现并替换到自己的主力阵容中，许多初期得到的武将可毫不留情地赶走。



◀发现强力的角色会给我方发展带来新的动力，努力探索吧!

登场204名角色的资料大公开

名前	武力	知力	魅力	外交	忠诚	兵种
アーチャ	1	2	1	3	4	魔法生物
アーチャレテス	3	2	2	2	2	野兽
アーマリン	1	4	4	1	5	カエル
アイスバーグ	3	4	3	4	3	エルフ
アイラ	4	4	4	4	5	翼战士
アグラス	4	2	2	1	5	デビル
アゼレア	3	5	5	4	5	エルフ
アナベル	2	3	4	2	5	魔法生物
アビスフイアー	5	5	5	5	5	デビル
アル	2	4	3	2	4	村人
アルトフア	4	3	3	2	3	野兽
アレース	4	4	2	2	3	ナイト
アンソニー	3	2	2	2	1	海贼
壹号	3	4	2	3	5	ドウム兵
イヌオウ	1	1	1	1	1	村人
イプシロン	4	5	5	5	5	エンジエル
イルハーソ	4	2	2	2	4	スケルトン
ウエイブ	5	5	3	2	2	ナイト
エイト	2	3	2	4	3	村人
エツマル	2	3	3	3	3	村人
エリシオン	4	2	3	2	3	ナイト
エルテイナ	3	2	2	2	3	拳法使い
エンパイア	5	5	5	5	5	エンジエル
樱水	4	3	2	3	1	足轻
オヤマ	2	3	2	3	4	カエル
大蛇丸	5	3	5	2	4	足轻
カーマ・ラ・ルー	3	3	2	2	2	沙漠兵
ガイザー	4	2	3	2	2	ナイト
ガイザン	2	4	2	4	4	ドウム兵
カミシア	2	5	3	3	3	村人
鸟丸	4	2	2	1	3	ニンジヤ
カンマツハ	4	3	2	2	5	ナイト
ギガス	3	3	2	2	2	魔法生物
ギズ・ロルムアー	3	2	2	2	4	野兽
ギヤプ	4	2	1	1	1	战士
ギヤリン	2	2	2	3	2	ナイト
キヤンセル	3	2	2	2	4	ネコ
キユイズ・キユー	2	4	3	3	4	野兽
キユネ	3	4	3	3	2	魔法生物
ギユフイ2世	3	2	4	3	3	ナイト
クールクム	1	2	4	2	4	翼战士
グラウス	4	4	3	3	4	魔法生物
クラカン	4	1	1	3	2	ドウム兵
クラビネ	4	2	2	1	5	デビル
グリーザ	5	4	3	4	5	ナイト
クリス	2	3	2	3	2	ニンジヤ
グリドフ	3	2	2	2	3	战士
グリフ・リフ	3	2	3	2	3	野兽
グレイ	4	4	3	2	4	ナイト
グレーシヤトラ	2	4	3	4	1	魔法生物
グロミユー	4	3	1	1	3	ナイト
ゲーリイ	4	1	1	2	5	カエル
ゲドロ	2	2	1	3	1	村人
ケムリス	1	5	2	3	1	魔法生物
ゲムルグ	4	1	1	1	3	战士
ゲラ	2	4	1	3	1	ゴブリン
コジヨン	2	3	2	3	4	ゴブリン
コリーア	5	5	5	5	1	エンジエル
五龙	2	3	3	5	3	ニンジヤ
コリンコリン	3	2	3	2	3	野兽
ゴルフアス	4	1	1	1	1	野兽
ゴルベリアス	4	3	1	1	2	スケルトン
サーテイーン	4	2	2	2	4	ドウム兵
ザーフラク	4	3	3	3	3	ナイト
サイトウス	3	2	2	1	3	魔法生物
ザキフオン	4	2	1	1	5	ナイト
サステイ	4	3	4	1	1	ニンジヤ
ザツプ・ロイ	2	4	3	2	1	魔法生物

名前	武力	知力	魅力	外交	忠诚	兵种
サトー	4	3	2	2	3	ニンジヤ
ザラツク	3	5	2	3	4	ゴブリン
ザリアン	3	3	2	2	3	スケルトン
ザンゲキ	2	3	2	4	2	拳法使い
シーフオーム	3	2	2	2	3	野兽
シーマ・ツヴアイ	1	5	2	5	4	魔法生物
ジエイク	3	3	1	2	2	ナイト
ジエダ	3	1	2	2	3	翼战士
ジエノバ	2	3	2	3	3	ナイト
シオン	4	2	3	3	4	海贼
志愿兵	2	2	1	1	5	ドウム兵
シグマ	3	5	2	3	2	魔法生物
シノシス	3	2	2	1	4	カエル
シフオン	4	3	4	2	4	ナイト
ジヤールガ	3	2	1	2	1	翼战士
ジヤドウ	5	4	4	4	2	スケルトン
ジヤネス	5	5	5	5	1	デビル
ジヤミトス	1	3	2	3	1	村人
シヤロン	2	3	3	3	4	战士
ジヤンク	2	3	1	4	2	村人
シユピーゲル	4	3	2	1	5	エンジエル
ジユリー・スカイ	4	3	2	2	5	ナイト
ジルオン	1	5	2	4	4	魔法生物
シルキー	1	3	4	2	4	カエル
新山	4	1	1	2	4	足轻
真シヤドウ	5	5	5	5	1	デビル
シンバ	4	2	5	2	4	战士
スガタ	3	4	3	2	3	スケルトン
スタリナ	1	3	4	2	3	ネコ
スナツチ	1	1	3	2	4	カエル
スレツダー	2	4	4	3	3	魔法生物
ズーバツグ	2	5	2	3	2	野兽
セイム	4	2	3	2	3	村人
零号	4	3	1	2	5	ドウム兵
ゾツク	4	1	1	1	3	魔法生物
ゾデイア兵	3	3	1	1	5	战士
ゾデイア兵	3	3	1	1	5	ナイト
ゾデイア兵	3	3	1	1	5	龙骑士
ソフラン	1	4	4	1	5	村人
ソルテイ	3	5	2	4	5	战士
タパーシ	3	1	2	1	5	カエル
タムタム	2	1	2	2	1	カエル
タレル	3	2	3	3	4	翼战士
チク	1	5	3	3	3	村人
チコル	3	4	3	2	2	战士
デイ・デイ	3	3	3	2	2	魔法生物
テイナ	3	4	4	4	3	ナイト
デユラン	4	3	3	1	2	魔法生物
トウエンテイー	4	4	2	1	2	ドウム兵
トーチカ	4	1	5	3	3	ネコ
トーフス	1	3	2	4	4	村人
ドフアン	3	3	5	3	2	ナイト
ドミニム	1	3	3	2	2	ナイト
トリツク・ブルー	4	2	3	2	3	拳法使い
トリトフ	4	3	2	3	4	海贼
ドルイド	4	3	2	1	5	エンジエル
ナツクル	3	2	2	1	1	拳法使い
ナツパ	2	3	2	3	4	ニンジヤ
7代バマオウ	4	2	3	2	3	拳法使い
名も无き一匹	2	2	1	1	5	ネコ
名も无き兵士	3	3	1	1	5	足轻
名も无き兵士	3	3	1	1	5	エルフ
名も无き兵士	3	3	1	1	5	ニンジヤ
名も无き兵士	2	2	1	1	5	魔法生物
名も无き兵士	2	2	1	1	5	村人
贰号	3	1	1	1	5	ドウム兵
ニヤン	1	2	4	3	3	ネコ
ネギ	3	5	4	4	3	デビル

名前	武力	知力	魅力	外交	忠诚	兵种
ネクスト	5	5	5	5	1	エンジエル
念公秋山	2	1	1	5	3	ニンジヤ
ノブ=ガラス	2	3	1	4	2	海贼
バイアード13世	4	3	3	4	3	スケルトン
パウラ	3	1	2	1	4	魔法生物
バクバツト	3	2	2	2	5	ナイト
バザマ	4	1	2	4	1	野兽
柱	2	3	2	3	2	村人
ハン・デ・クル	3	3	4	2	4	ナイト
バンバン	3	1	2	2	4	野兽
ヒヨキング	1	1	3	1	5	ひよこ虫
ひよこ虫	1	1	1	1	5	ひよこ虫
ヒロ	5	4	4	3	1	スケルトン
ヒロ2	5	5	5	5	1	デビル
ピンキー	1	5	4	2	2	ネコ
フアバージユ	4	1	3	2	4	エルフ
フーヤ	3	2	3	2	2	ネコ
フエイフ	4	3	3	3	2	拳法使い
ブサイク	3	2	2	2	5	ゴブリン
プラーナ	4	5	2	4	5	デビル
フラツシヤー	4	4	1	1	5	魔法生物
フラツト	3	3	2	5	3	野兽
ブリガトー	3	2	1	1	1	ゴブリン
ブリモリン	3	1	1	2	1	ゴブリン
ブルームーン	2	3	1	3	3	エルフ
ブルマク	4	2	3	2	3	翼战士
フレイク	5	3	2	1	3	ナイト
プロミネント	4	3	2	2	3	魔法生物
ぺぺ	1	2	4	3	4	カエル
ヘルガイア	5	4	4	4	1	魔法生物
不如归	3	3	4	3	5	ニンジヤ
ボボンゴ	3	1	2	2	4	野兽
マーク	1	1	1	3	3	カエル
パークノイヤ	2	4	2	5	3	ナイト
マイミン	1	2	3	4	4	野兽
マハラージヤ	2	4	1	3	1	村人
マユラ	3	4	4	1	3	ゴブリン
マリネー	3	1	4	2	2	ネコ
マリル	3	2	3	3	4	拳法使い
マルス	4	4	1	1	5	魔法生物
マンビー	4	1	2	2	1	ゴブリン
ミユラ	1	3	4	3	4	战士
ミリオン	4	3	2	2	5	ナイト
ミリス	3	3	3	2	2	魔法生物
ミンク	2	3	4	4	3	ひよこ虫
ムゲン	5	5	5	5	1	龙战士
メイミー	2	3	4	4	4	战士
ラーデウイ	4	3	2	3	3	ナイト
ラズベル	2	3	2	3	3	村人
ラツキー	3	2	3	3	3	拳法使い
ラト	3	3	2	4	3	拳法使い
ラビスター	1	2	4	1	3	ひよこ虫
ラミア	2	4	2	1	2	デビル
ラローグ	3	2	2	1	5	ナイト
ランジエ	1	3	5	3	4	战士
リーガルリリー	2	3	4	2	4	エルフ
リガイン	4	1	2	3	3	ナイト
リトル・スノー	2	4	5	3	5	ナイト
リム	2	2	3	3	4	村人
リユウ	2	2	2	2	2	拳法使い
リユーハイン	4	3	2	1	3	ナイト
ルーセイダー	3	1	1	2	2	ナイト
ルーチエ	1	3	3	3	4	村人
ルーボーグ	3	2	4	3	4	战士
ルドーラ	4	4	2	3	3	魔法生物
レイナ	4	3	4	2	3	战士
莲击	3	4	3	3	3	足轻
レンフオー	2	1	2	2	3	村人

MACROSS VF－X2

——辅助攻略

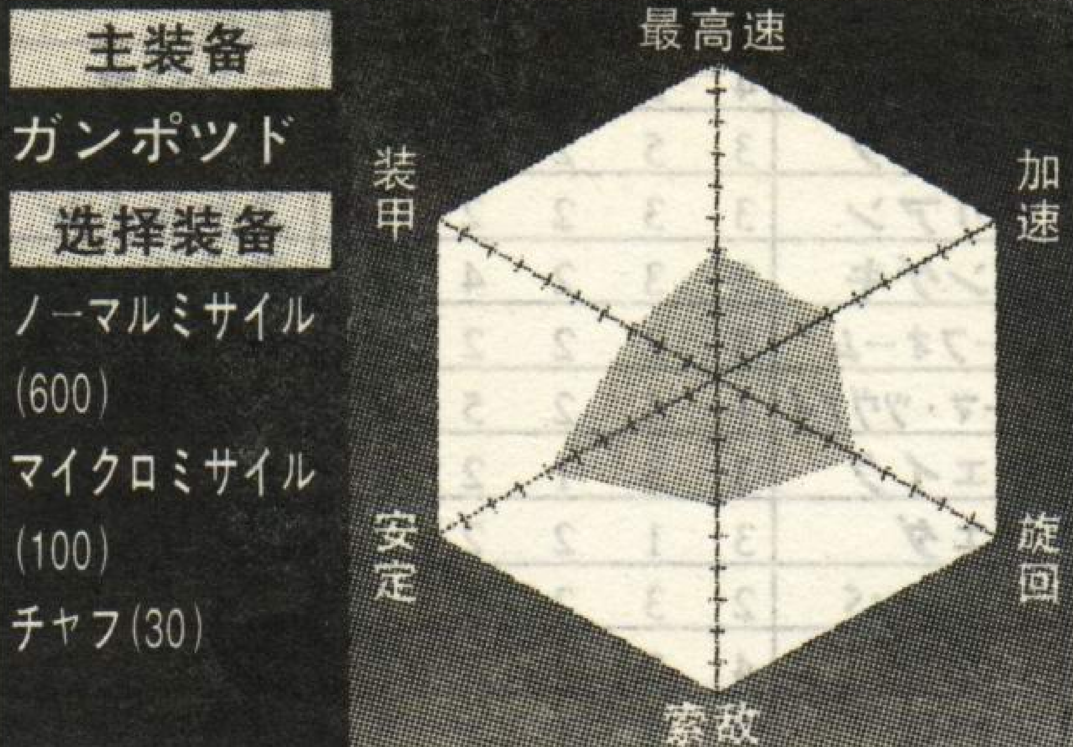
机种:PS　厂商:BANDAI　类型:3DSTG　媒体:F－ROM

责编/DRAGON

表格中各项目解说

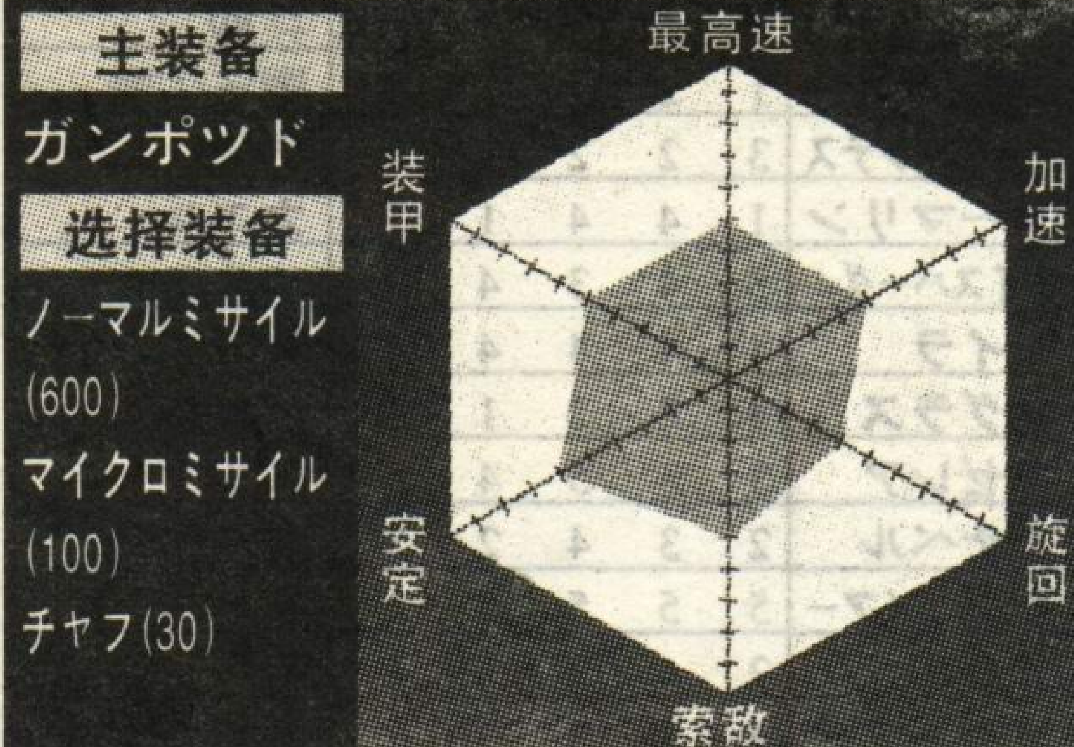
最高速度——该机体的最高速度。fighter 时的数值。
加速性能——fighter 时 25% 到 100% 的能力。
旋回性能——旋转的速度。fighter 时的数值。
索敌能力——可以锁定的范围宽度(距离和角度)
安定性——fighter/战机时的操作安定度。
装甲——自机装甲的厚度,防护力的数值。

VF－1 X－Plus



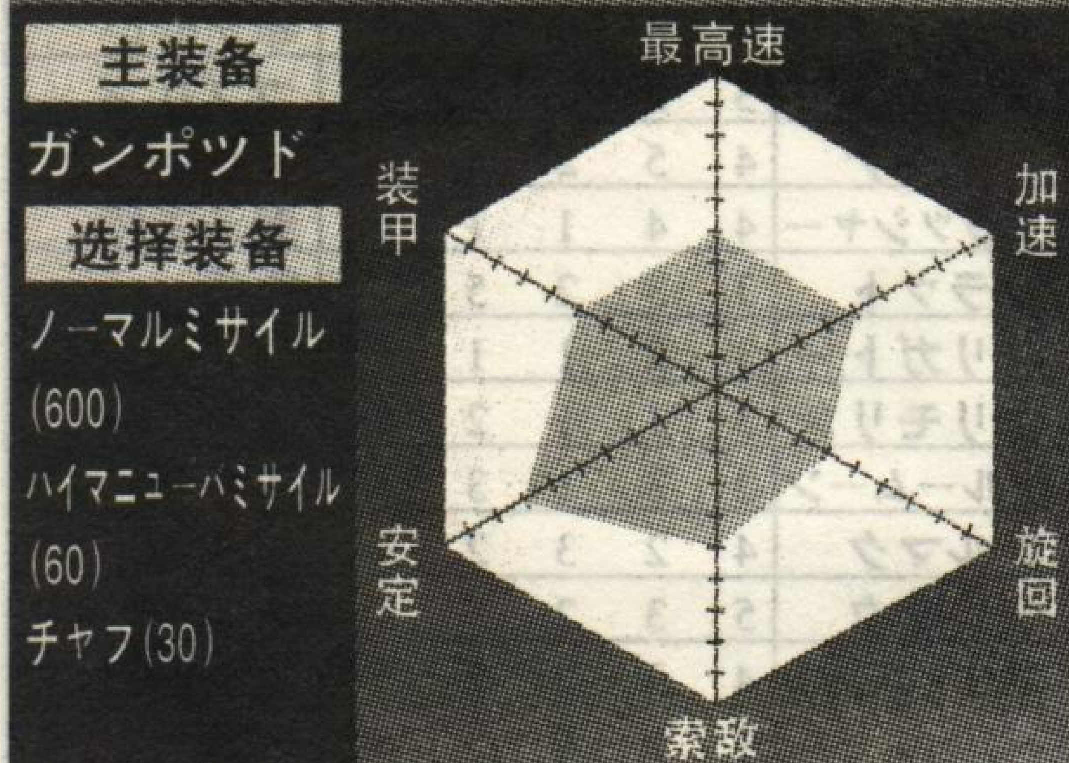
fighter 时的最低速度慢,便于小回转,但作为旧机型各数值很低。但另两形态的回旋性能好,可在变形中战斗的通用机体。

VF－1 X－Plus SP



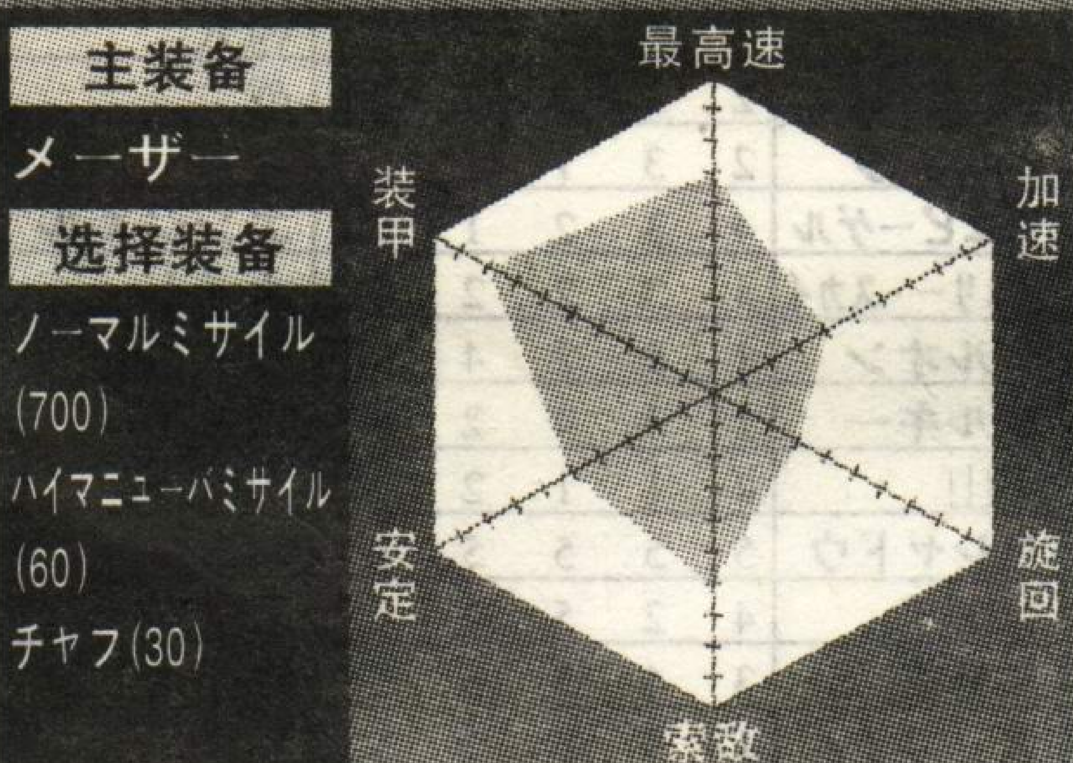
搭载了宇宙空间用**ブースターパック**,提升到与 VF－11 相比的性能,武装上无特别变化,**マイクロ**导弹的锁定速度很好。

VF－11B



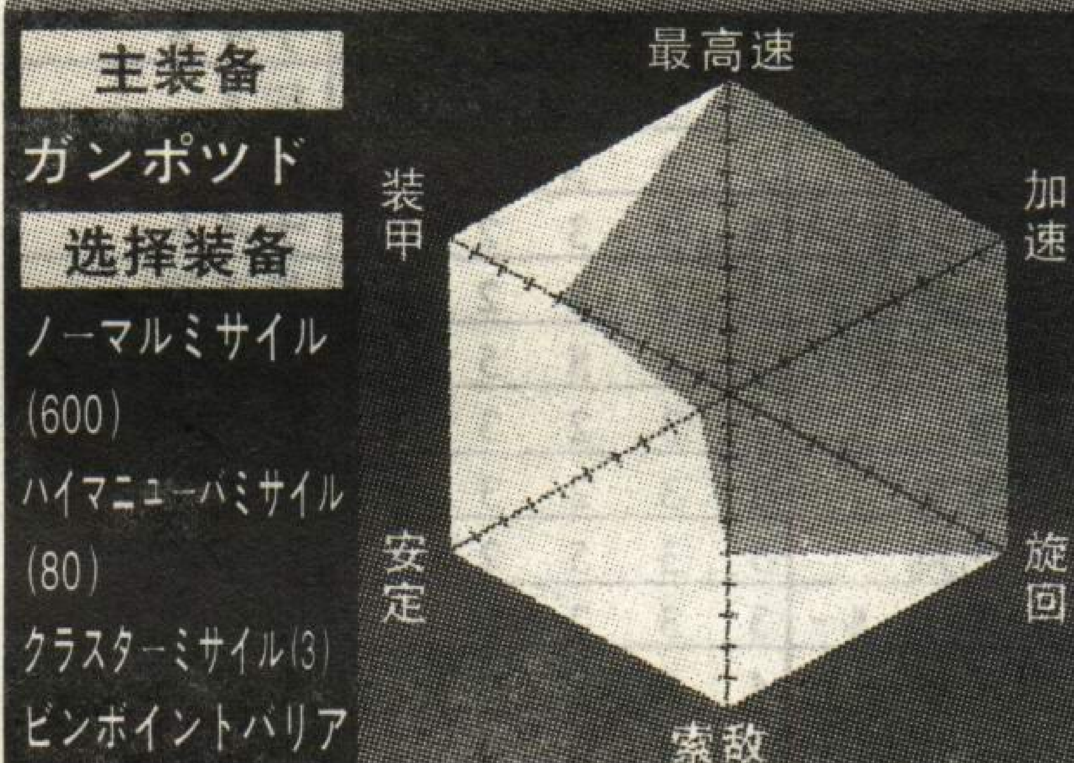
具有平均能力,易于使用的机体。相反,弱点是没有特征。**fighter** 保持了一定的最低速度,不易受导弹攻击。

VF－17D



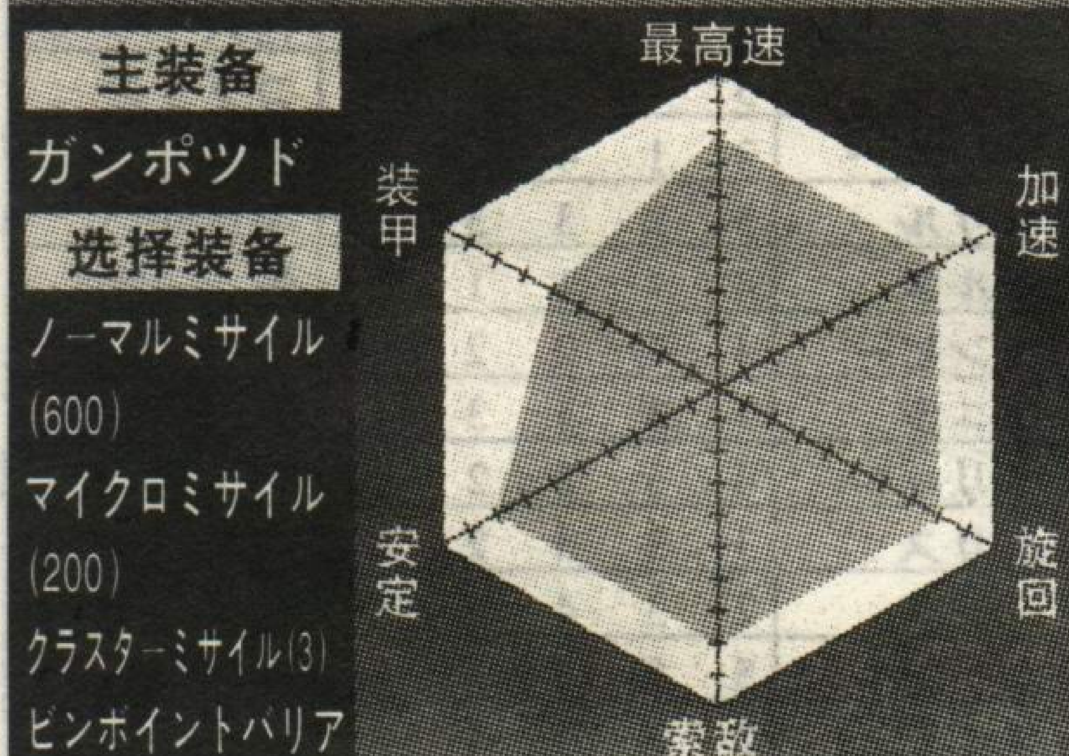
动作迟缓,但装甲厚,攻击力高,特别是主武器激光的威力十分强大。可以善加利用,用导弹辅助攻击进行战斗。

VF－19A



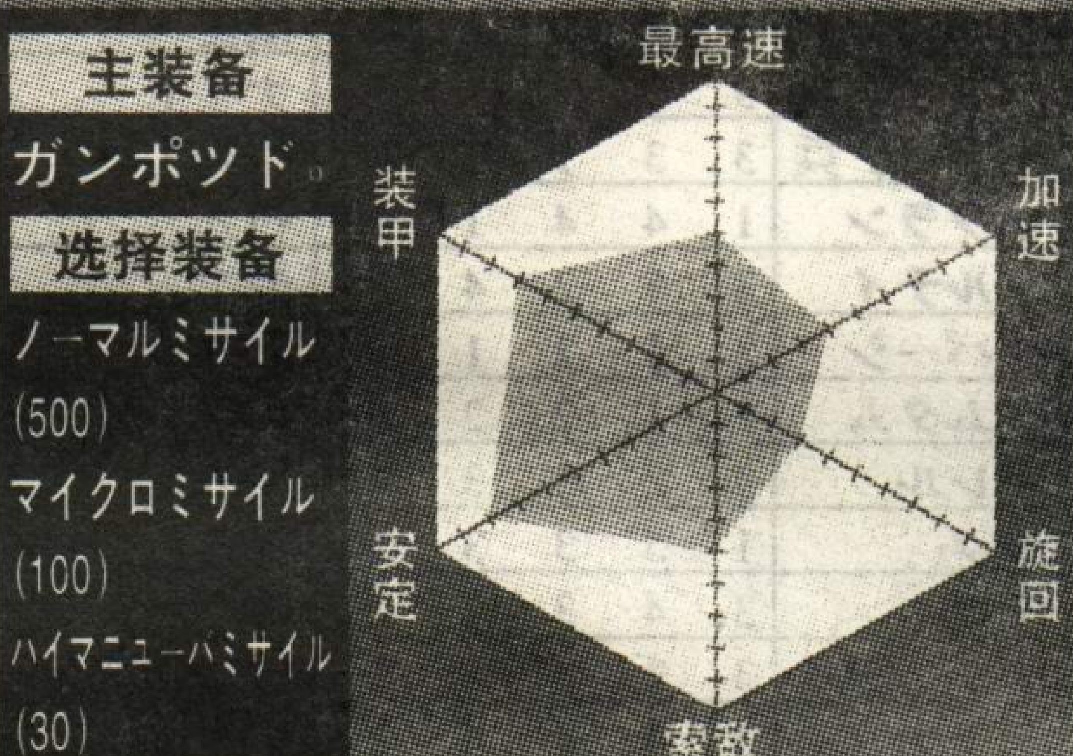
与移动相关的所有数据都有很高的性能。但也有不好的一面,**3** 种形态都不易控制。习惯了后可发挥出躲避导弹的性能。

VF－22



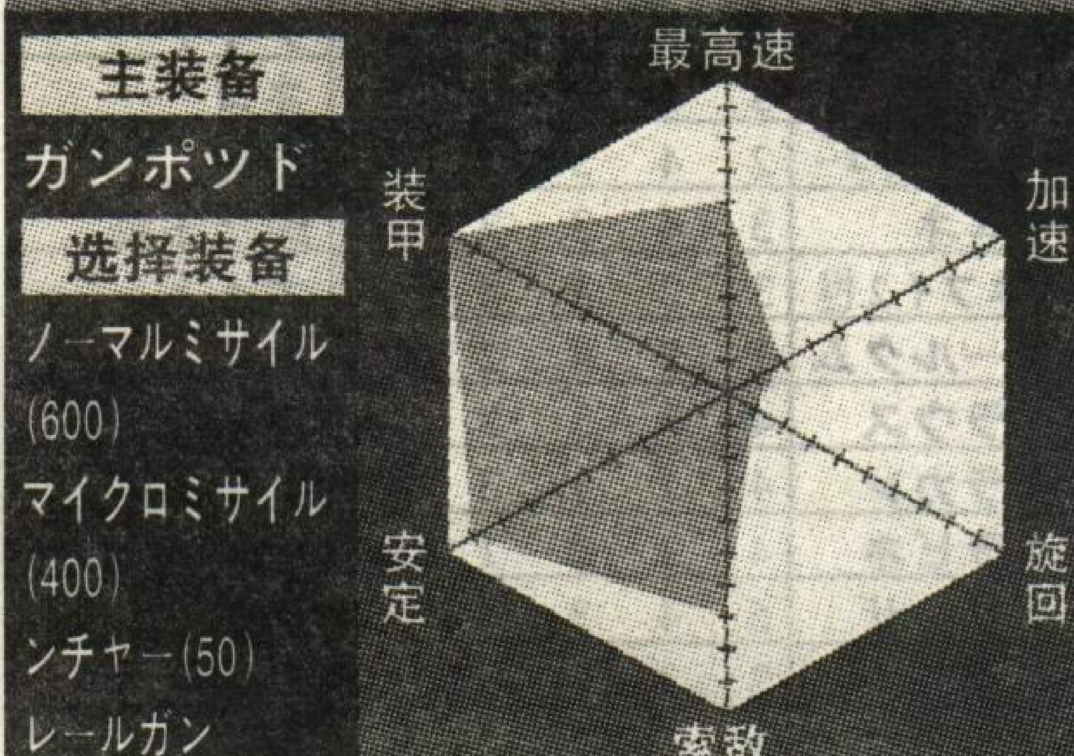
一切性能都很高,任何人都可发挥出高性能。在武器方面也很充实,可以说是"最强的机体"了,战机时的反应也很好。

VA－3M



做为攻击机,不善长灵敏的动作。但装备了两门机炮和厚装甲,是初玩者也可轻易使用的机体。在 **MISSION7** 中有水中 **MODE** 出场。

VB－6



装甲厚、火力强,在全部机体中属第 **1**。但是在变形的飞行时因输出攻率很大,回旋与速度的调节都几乎无效。另两个形态也不易于移动回旋。

搭载武器的性能

主武器大致分为导弹系和光束系,前者属于 VF－1、VF－11、VF－19,1 发的攻击力为 3。后者为 VF－22,用 VA－3 的攻击力为 5,而 VA－3 装备了两门炮,所以实际攻击力为 10(实弹中与 VB－2 同为 5×2)。因为不会用尽子弹,所以应多多射击。例外的是 VF－17 的激光,击中时可给以 2 的伤害力,副武器的性能应参照右侧。

ノーマルミサイル(25)

一切机体搭载的标准导弹。锁定时间为 12/20(约 0.6)秒。最大发射数,VF－1・VA・3 为 8,VF－11・VF－19・VF－22 为 10,VF－17・VB－6 为 12。

マイクロミサイル(15)

威力次于前者,锁定时间为 3/20(约 0.15)秒。提升了多次发射能力,最大发射数,VF－1・VA－3 为 12,VF－22 为 16,VB－6 为 20。

ハイマニューハミサイル(35)

与**マイクロミサイル**相反,发射数少但威力大。最大同时发射数,VF－11・VF－17・VF－19 为 8,VA－3 为 6,锁定时间 VF－11 为 16/20(0.8)秒,其他为 8/20(0.4 秒)。

クラスターミサイル(100)

发射后分裂为多个小导弹,分别飞向敌人。锁定时间为 24/20(约 1.2 秒),小导弹 1 发的攻击力为 15。

メガバズーカランチャー(400)

VF－17 为变形形态时才可发射的特殊装备。连按键后可进行发射。威力高,可控制且不会被激光击中,发射一次后会暂时不能使用。

ランチャー(100)

VB－6 双腕装备的武器,可同时发射两发。直接击中时的攻击力为 100。击中后爆炸,给每个敌人以伤害。

レールガン(400)

VB－6 的变形形态下才可使用的后背后 4 连装炮。与**メガバズーカ**同样须要控制。单发攻击力高,且一次可发射 4 发,可以一击破敌。

チャフ

防御用装备。发射后在自机周围展开,破坏飞来的导弹。可与别的副武器切换,使用中不可发射导弹。

ピンポイントバリア

防御用装备。按键期间可防备导弹、**バルガー**等一切攻击,但只可防住一发同时攻击。能量变没有时,就会有一定时间不能使用。

游戏中各 MISSION 的详细得分以及金钱配给的条件

以下是所有的任务，这里公布了任务中的基本时间以及推荐的得点数，并且附带有对应评价的奖金。

MISSION 1 GIGANT LULLABY

基本时间 10:00 本关理想得点数 40,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	440,000 以上
	S	308,000 以上
	A	240,000 以上
	B	168,000 以上
	C	未满

MISSION 2 WIZARD of OZ

基本时间 10:00 本关理想得点数 76,000

额外奖金 140,000(NORMAL) 280,000(MANIAC)

RANK	SS	796,000 以上
	S	538,300 以上
	A	456,000 以上
	B	319,200 以上
	C	未满

MISSION 3 DIE ZAUBERFLOTE

基本时间 10:00 本关理想得点数 52,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	1,248,000 以上
	S	873,600 以上
	A	708,000 以上
	B	495,600 以上
	C	未满

MISSION 4 SNOW WHITE

基本时间 12:00 本关理想得点数 60,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	1,708,000 以上
	S	1,195,600 以上
	A	968,000 以上
	B	677,600 以上
	C	未满

MISSION 5 MOBYDICK

基本时间 1:00 本关理想得点数 100,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	2,208,000 以上
	S	1,766,400 以上
	A	1,268,000 以上
	B	887,600 以上
	C	未满

MISSION 6 SINGIN' IN THE RAIN

基本时间 10:00 本关理想得点数 60,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	2,668,000 以上
	S	1,867,600 以上
	A	1,528,000 以上
	B	1,069,600 以上
	C	未满

MISSION 7 PINOCCHIO

基本时间 15,00 本关理想得点数 98,000

额外奖金 150,000(NORMAL) 300,000(MANIAC)

RANK	SS	3,060,000 以上
	S	2,142,000 以上
	A	1,772,000 以上
	B	1,243,200 以上
	C	未满

MISSION 8 KING & 1

基本时间 12:00 本关理想得点数 138,000

额外奖金 100.000(NORMAL) 200.000(MANIAC)

RANK	SS	3,404,000 以上
	S	2,382,800 以上
	A	2,014,000 以上
	B	1,409,800 以上
	C	未满

MISSION 9 MARY POPPINS

基本时间 10:00 本关理想得点数 140,000

额外奖金 80,000(NORMAL) 160,000(MANIAC)

RANK	SS	5,144,000 以上
	S	3,600,800 以上
	A	2,234,000 以上
	B	1,563,800 以上
	C	未满

MISSION 10 EASTER PARAOE

基本时间 12:00 本关理想得点数 115,000

额外奖金 150,000(NORMAL) 300,000(MANIAC)

RANK	SS	5,559,000 以上
	S	3,891,300 以上
	A	2,499,000 以上
	B	1,748,300 以上
	C	未满

MISSION 11 MY FAIR LADY

基本时间 10:00 本关理想得点数 123,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	6,082,000 以上
	S	4,257,400 以上
	A	2,822,000 以上
	B	1,975,400 以上
	C	未满

MISSION 12 REMEMBER LOVE

基本时间 10:00 本关理想得点数 150,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	6,632,000 以上
	S	4,642,400 以上
	A	3,172,000 以上
	B	2,220,400 以上
	C	未满

MISSION 13 ON THE TOWN

基本时间 12:00 本关理想得点数 115,000

额外奖金 150,000(NORMAL) 300,000(MANIAC)

RANK	SS	5,590,000 以上
	S	3,913,000 以上
	A	2,499,000 以上
	B	1,749,300 以上
	C	未满

MISSION 14 LOVE GOES AWAY

基本时间 10:00 本关理想得点数 200,000

额外奖金 200,000(NORMAL) 400,000(MANIAC)

RANK	SS	6,159,000 以上
	S	4,311,300 以上
	A	2,899,000 以上
	B	2,029,300 以上
	C	未满



Tales of Eternia
艾特尼亚传说

机种:PS　类型:RPG　厂商:NAMCO　发售日:2000 年

拉开新冒险的大幕……

宏大的世界观与曲折的故事，这就是以独特的即时战斗为特征的“TALES”系列，本作继承了前作的基本系统，但描写的却是完全不同的世界。

“艾特尼亚传说”的舞台是称为“因法利亚”的富饶的大陆，这里的人们性格稳重且温和，代替科学文明而存在的是叫“库利麦尔”的处理各种物理现象的术。主人公是名叫利特的打猎少年，他与好友法拉一同在乡下生活。请大家注意，此次担任角色设定的仍是著名的猪股睦实先生!



▲武器屋等商店的内部布置得十分美丽，地板、窗户等都被设计者细致地描绘了出来。

本作的两位主人公!



男主角：利特·哈夏尔

性别:男　年龄:18 岁
身高:178CM
体重:62 公斤
头发:深红色短发
职业:猎师　武器:剑
备考:常在喜欢的地方眺望天空



女主角：法拉·艾尔丝迪特

性别:女
年龄:17 岁
身高:161CM 体重:46 公斤
头发:深绿色短发
职业:农业
武器:小手&靴子
备考:对腕力很自信，善长格斗技



▲森林中的迷宫也比过去更为细腻了，每个细节都得到了充分表现，如流动的溪水以及水面人物的倒影等，走在这样的环境之中，让人浑然忘却了战斗的危险。

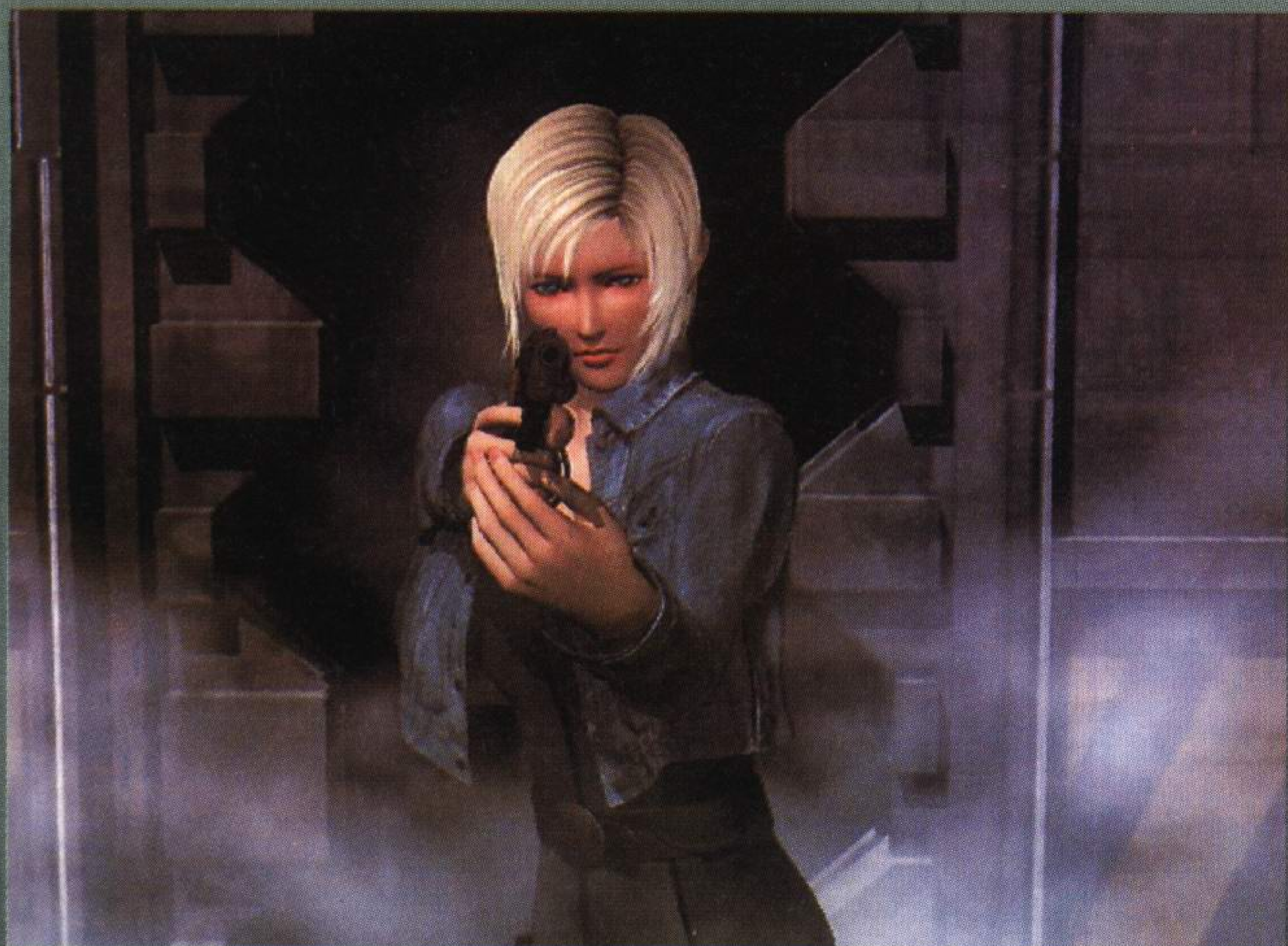
进化了的战斗系统!

“TALES”系列最大的特征“LINEAR MOTION BATTLE”在本作中仍然存在，在侧视的画面内，敌我方的行动为即时展开，而玩者只可直接操纵主人公，同伴原则上是自动战斗，但也可直接给予其特定指示。











寄生前夜Ⅱ

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　发售日:1999年12月

与线粒体的新战斗中阿娅·布蕾娅的身影……



以高质量的MOVIE和曲折的故事引起广大玩家好评的“寄生前夜”,在今冬将推出第2作。

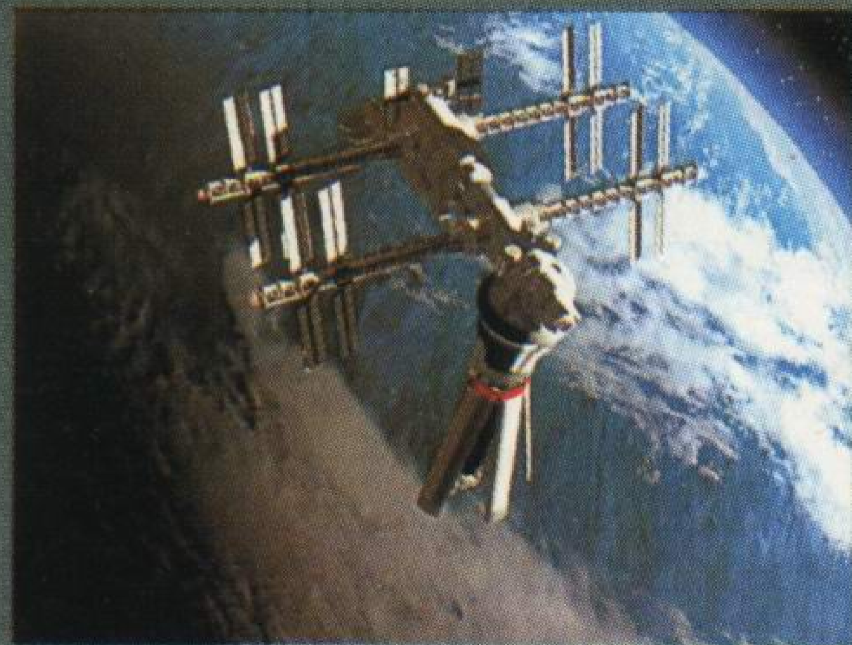
故事的舞台是洛杉矶，主人公是因受线粒体影响而变得稍稍年轻了一些的阿娅·布蕾娅，她将与新出现的线粒体怪兽展开激战!

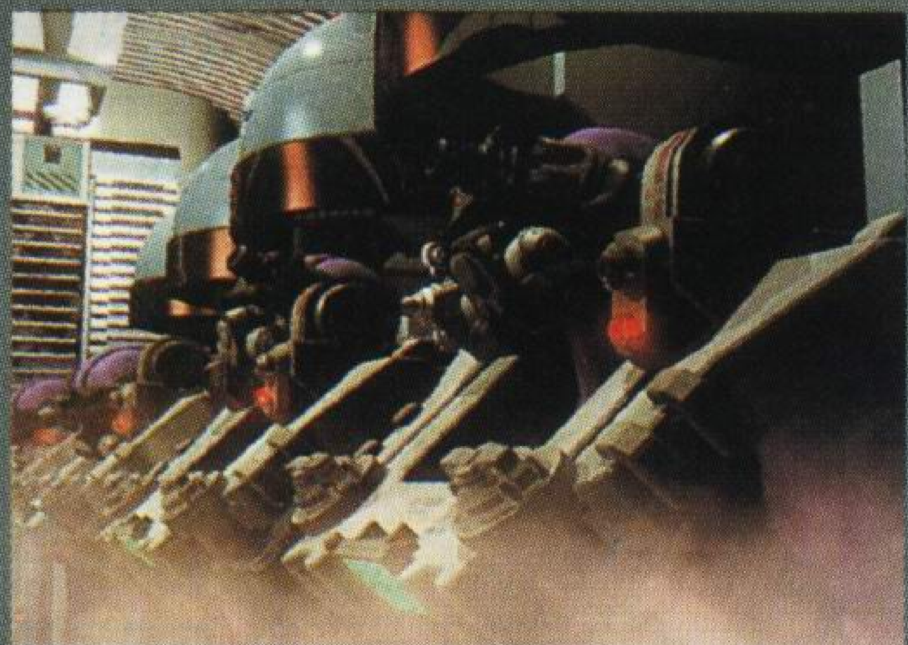
本作中人物的动作与视角的变换使映像表现水平更上一层楼，战斗中的战略因素也有明显提高，总之,本游戏将更加引人入胜!

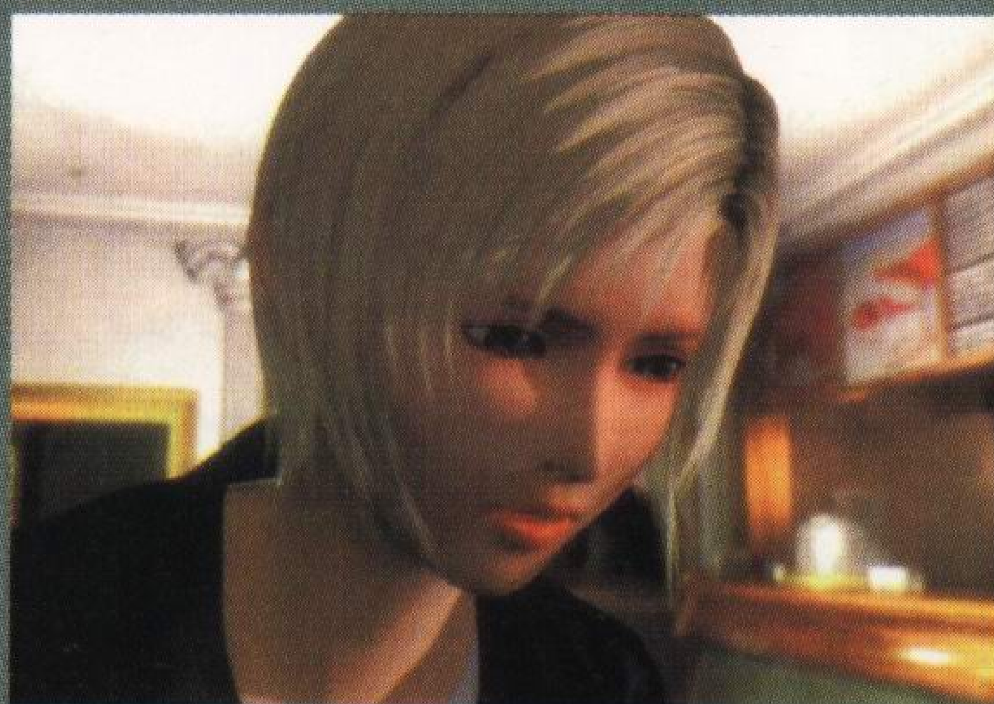


阿娅·布蕾娅

因3年前的事件,从纽约市警署转职至线粒体对策班(MIST),她将使用自己的特殊能力去寻找事件的真相。











STORY

2000年9月4日,位于洛杉矶的DOWN TOWN的高层大楼中突然出现了线粒体生物。为了救出正在逃亡的人们，特殊部队冲入了现场，但是与他们的联系却突然中断，从房顶上试图下落的直升机也被击落。为了收拾混乱的局面,FBI向现场派出了线粒体对策班。在到场的MIST的车辆旁，出现了3年前纽约惨案中的阿娅·布蕾娅的身影……



面对前来攻击的生物……

在前作的战斗部分中，到达敌人所在地点后，本来什么也没有的地图上就会突然出现敌人并进入战斗。但这回作品中，在移动的状态下可以确认出敌人的位置，这样探索和战斗将得到更好的安排，游戏也将更有节奏感！



◀接到发生事件的报告之后，阿娅立刻赶到现场。



◀在战斗中如果处于不利境地，那么可以立即逃跑。

线粒体生物

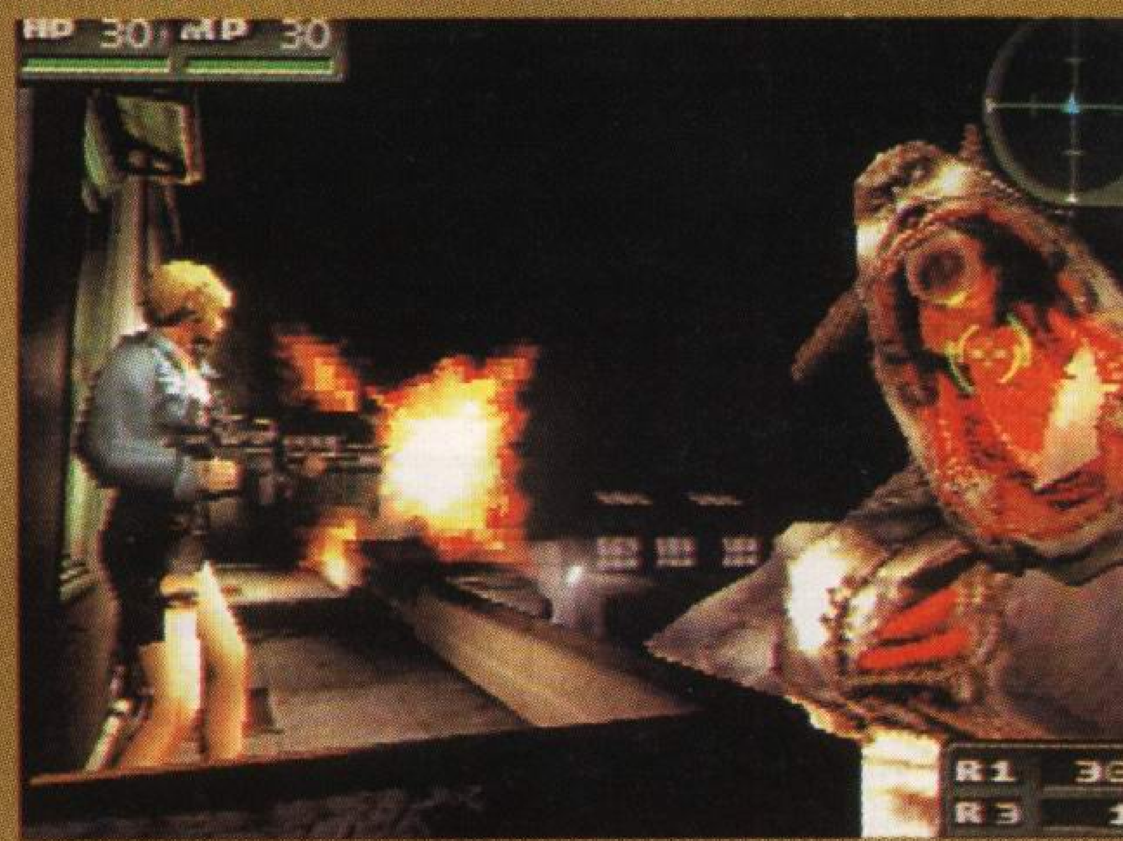
本来是无害的生物，但受到线粒体的影响后将变为凶恶的线粒体怪兽，游戏中，将会有各种各样的生物不断向阿娅攻击。







巨大的线粒体怪兽出现，一场激战就此展开！



战斗

因为移动中可确认敌人的位置，所以玩者可以自己主动去攻击敌人，相反有时也会有敌人突然出现并攻击。在不利的战斗中，可以横向移动并逃走。玩者应时常在雷达上确认敌人位置，以使战斗更有利地展开！









找出强力的武器可以轻松地打倒敌人！

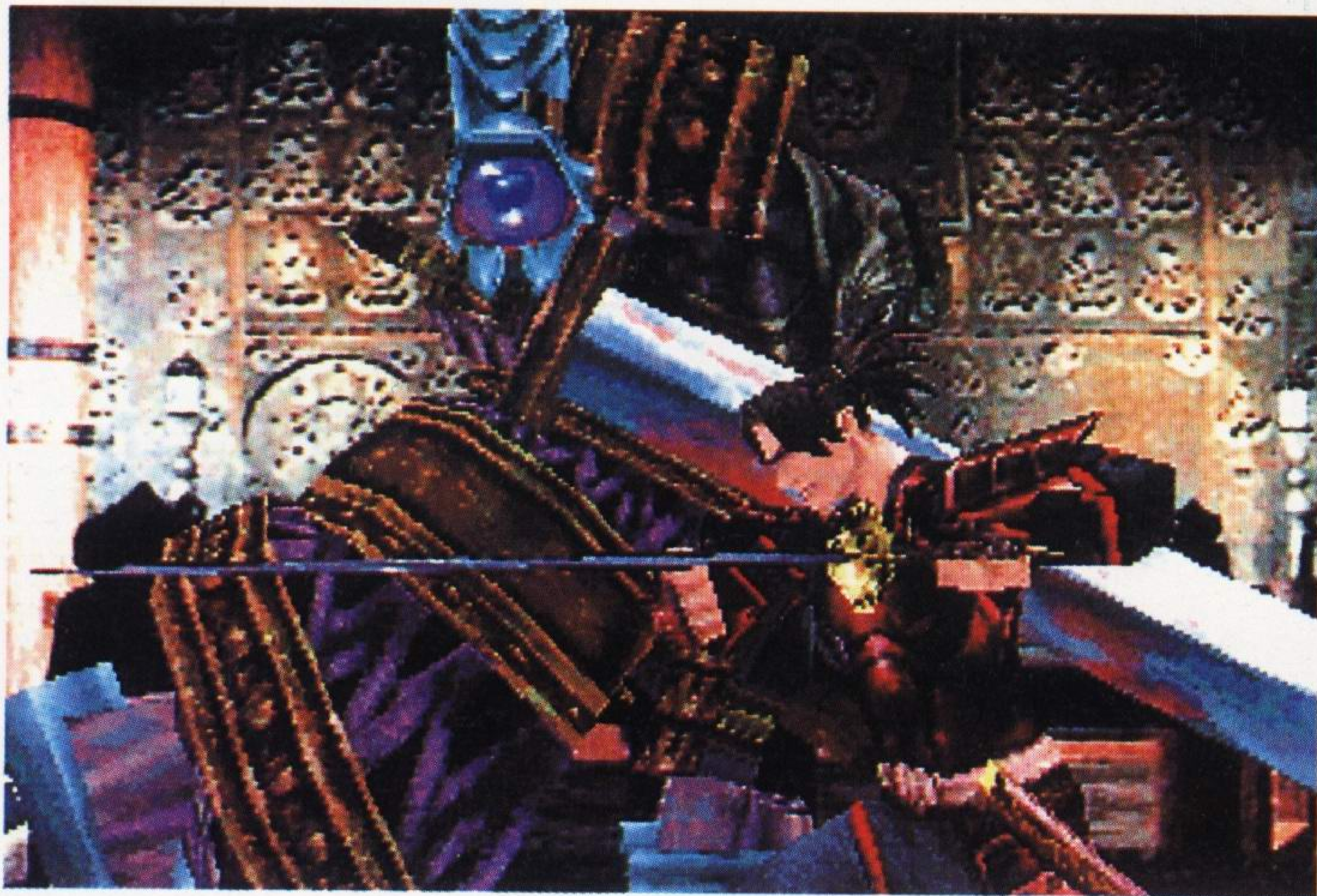
PARASITE • ENERGY

阿娅因线粒体的力量而可以使用 PARASITE · ENERGY 的特殊能力。前作使用了通过升级而可以学会新 PARASITE · ENERGY 的系统，但这次却只可学会特定的能力并以此来提升力量。



◀在遇到较难对付的敌人时，阿娅就可以使用 PE。

鬼武者







机种:PS　类型:AVG　厂商:CAPCOM　发售日:1999年冬

在谜中有谜的稻叶山城中的左马介

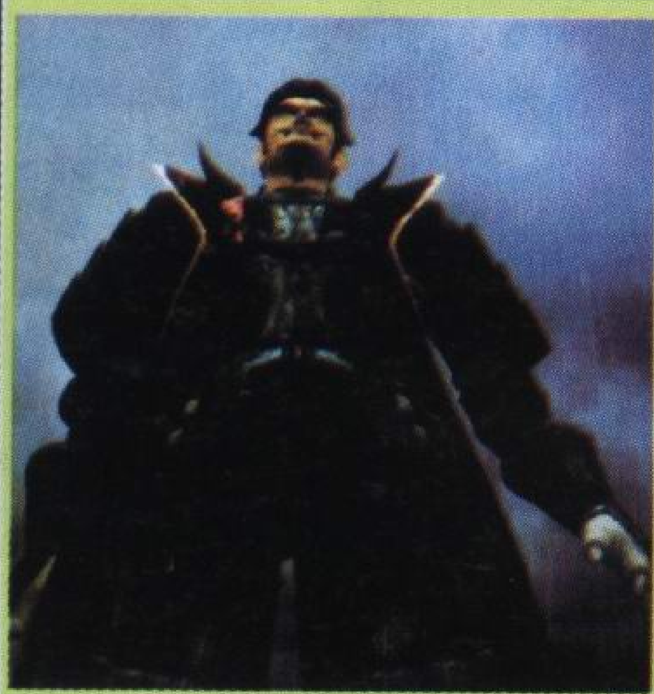
这是以战国为舞台，描写了当时的歌舞伎者明智左马介活动的充满了动作因素的游戏。在距上次的报道数月后的现在，我们将介绍一些公开了的系统和敌人的样子。从中玩者可以想像释放出异样妖气的鬼武者们的真正面目，以及左马介惊心动魄的冒险之旅！





左马介的仲间登场！

时间为永禄三年



击败了今川义元的织田信长，把美浓的斋藤义龙的居城稻叶山城当作下一个目标，但在信长的攻击之前，义龙的爱妹雪姬突然消失并且引发了骚乱。此时信长军逼进过来。在城内的骚乱中，左马介前去营救公主，然而，没想到一些谜之武者突然攻击了他。稻叶山城在重重迷雾的笼罩下更加混乱了，到底左马介能否救出公主呢？



武者百态（之一）

下面介绍攻击左马介的奇怪敌人的样子。这些不像人类的对手的出现，使故事的谜越发变得深奥了。有的戴着斗笠，有的类似忍者，有的穿着红色的铠甲，这些敌人与逼近稻叶山城的信长有什么关系吗？





想尽一切办法打倒敌人！

◀当被敌人前后包围的时候，千万不要着急，你可针对敌方武器的不同以及行动速度的差异来决定攻击的对象，只要从容应付，相信一定可以杀出重围。

剑斗剧中加入解谜的"鬼武者"的魅力

"鬼武者"的特征是比"生化危机"系列更加注重动作因素，也就是说砍倒敌人的爽快感是最大的魅力。当然靠智慧来解决的谜题也随处都有。这些谜的一部分应与游戏的系统综合来看，玩过"生化危机"的玩者一定可以很快地融入左马介的故事中。





▲在游戏的进程中，有许多需要玩者动脑筋的地方。

动作、谜题等要素结合而成的出色作品!





本作主人公　明智左马介





◀来到屋外之后，突然听到头上有风声，原来是忍者集团已经发现了左马介，下面将展开一场恶战。

▶红色的铠甲是上级武者的标志，其异常强大的力量将使左马介陷入苦战，尽快想出有效的应对之策吧!

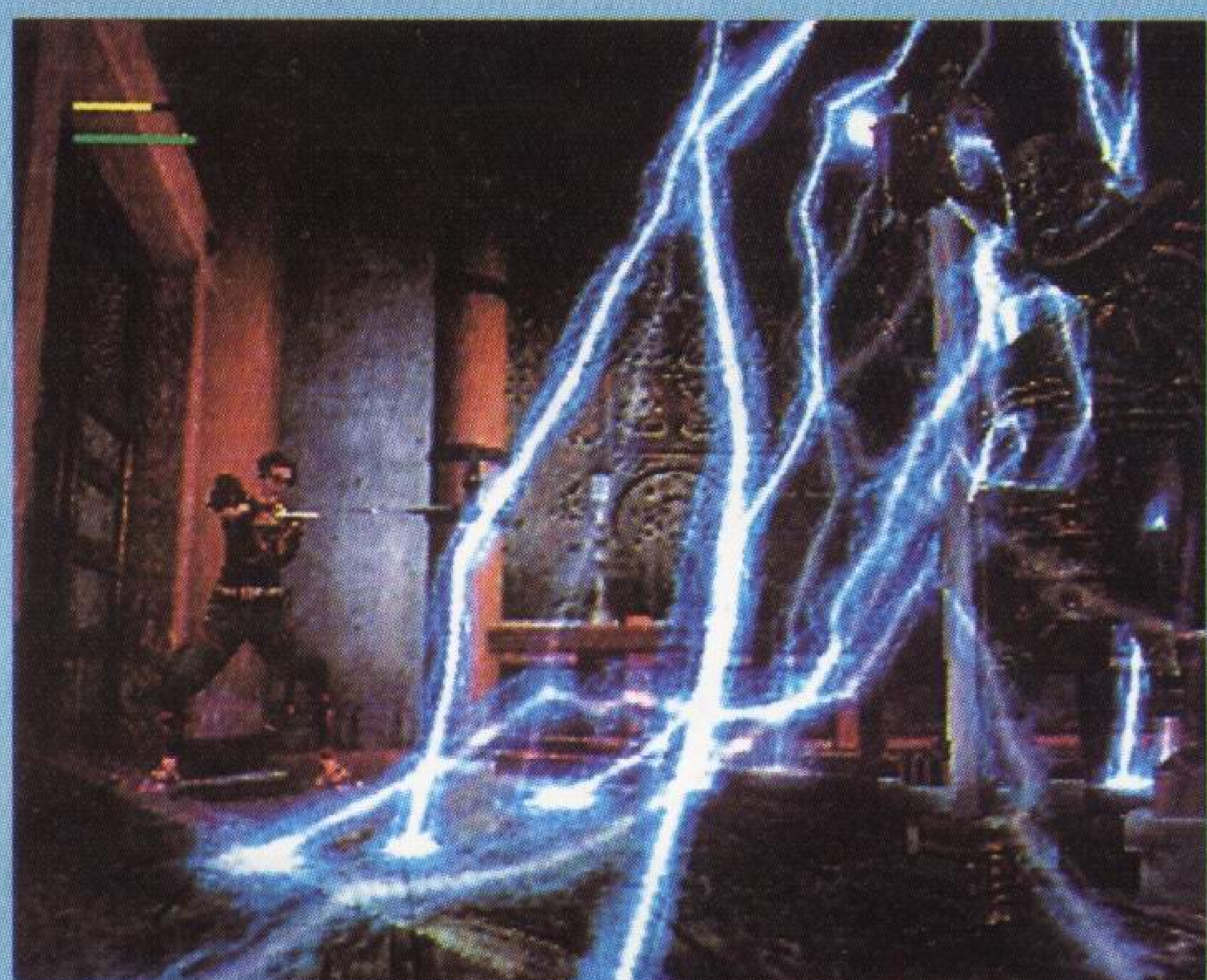
对付种类各异的敌人要有不同的战术才行!

武者百态(之二)

上次报道中出现了与巨大武者的战斗。对于这个力量、速度、妖术都极具危胁性的敌人，可以想像左马介必将会陷入苦战之中，多注意防守吧!



◀在左马介面前突然出现了身穿铠甲的巨大武者，他手中的长剑向左马介劈来……



▶集中念力就可以使出雷光一击，这能否给那巨大的武者以伤害呢?



千钧一发!

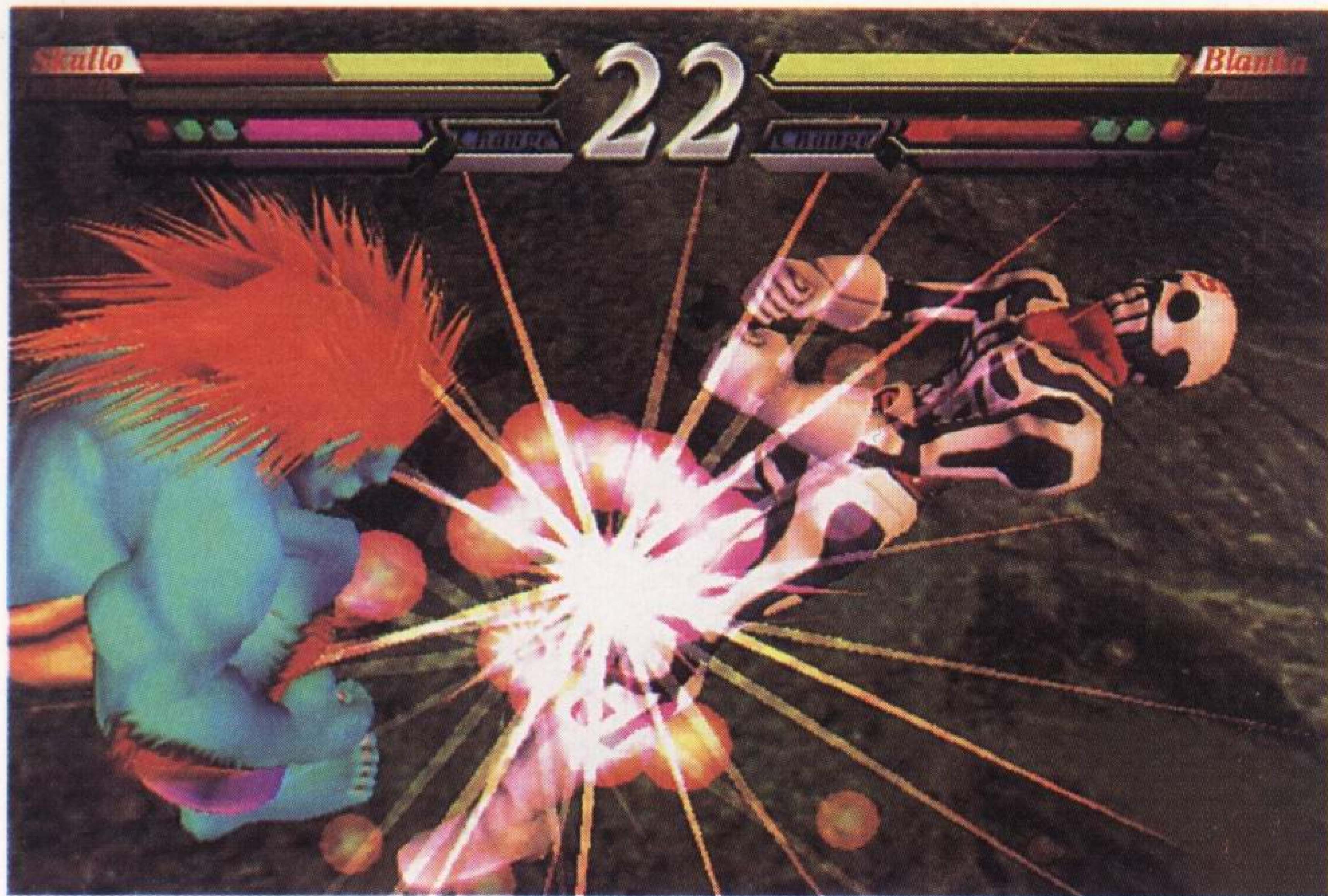
◀巨大的武者步步紧逼，左马介已经退入了死角，两人的决战难道将就此结束，左马介已无路可走了吗?



▶左马介突然接近敌人，趁机给予其致命一击。在此，"鬼武者"突出的动作因素被充分体现出来。

反败为胜!





EX3

THE STREET FIGHTER

街头霸王 EX3

机种:次世代 PS　类型:对战 ACT　厂商:CAPCOM　发售日:未定

在次世代 PS 上展开的"EX"最新作!

在街机方面,"EX2PLUS"得到了广大玩家的一致好评。不久之后,该系列的最新作"EX3"将在次世代 PS 上发售!

这个完全原创的最新作不仅有超级抵消或 SUPER COMBO 等要素,还导入了以前从未有过的新系统,即可以使用 TAG MATCH 的形式展开最多 4 人的战斗。此外"EX3"中还有许多新加入的内容,请注意我刊日后的报道!

达尔锡姆





古烈

骷髅侠



◀在系列前两作中十分引人注目的骷髅侠此次依然健在,其必杀技的性能更加优越了。

隆





春丽

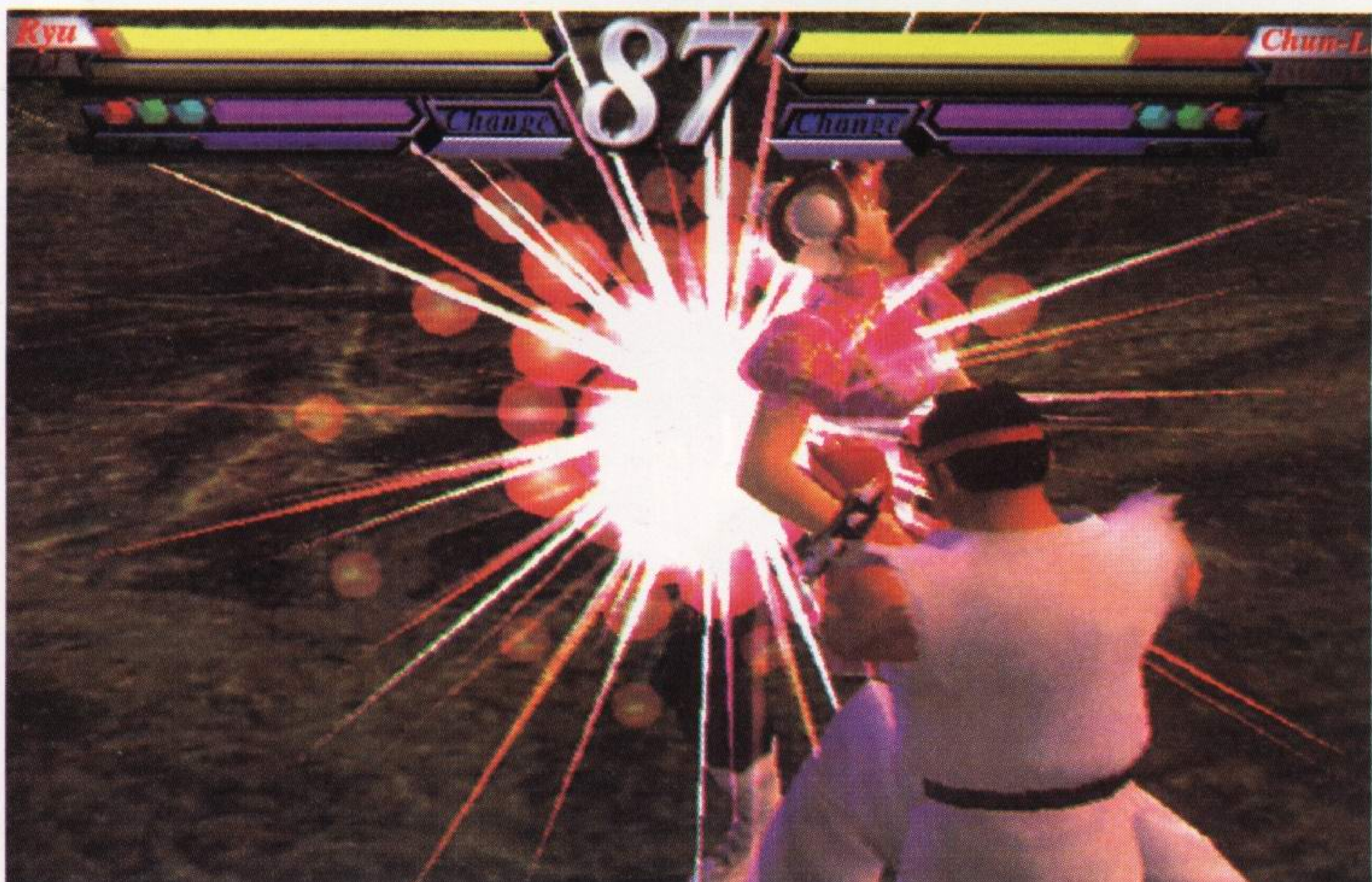
莎朗



▶美丽的莎朗成为本作中可以与春丽相媲美的重要角色,其优美的姿态吸引了众多玩家。

在"EX3"中,不仅系统得以强化,画面素质更是得到了大幅度的提高。3D 多边形描绘的人物十分逼真,对战时的动作也极为流畅,可以说是同类游戏中的佼佼者!





多位人物进行的团体战是最大的特征

在本作中可以进行多个人物的团体战斗，详情虽还不明，但如果在一对一的战斗中达到了某个特定的条件，就可以与另一个同伴人物合力与对手战斗，这样可就需要与前作完全不同的新战法了。



在战斗过程中可以更换队员吗！？

在人物的体力槽下面可以看到表示第 2 个人物的体力的血槽，在血槽左侧的“CHANGE”字样闪光时，就可以交换所使用的角色，不过让 CHANGE 闪光的条件又是什么呢?

协力必杀技之一

向敌方一位角色进行攻击



▲随着画面中出现的闪光，同伴角色春丽登场了!



必杀技终了



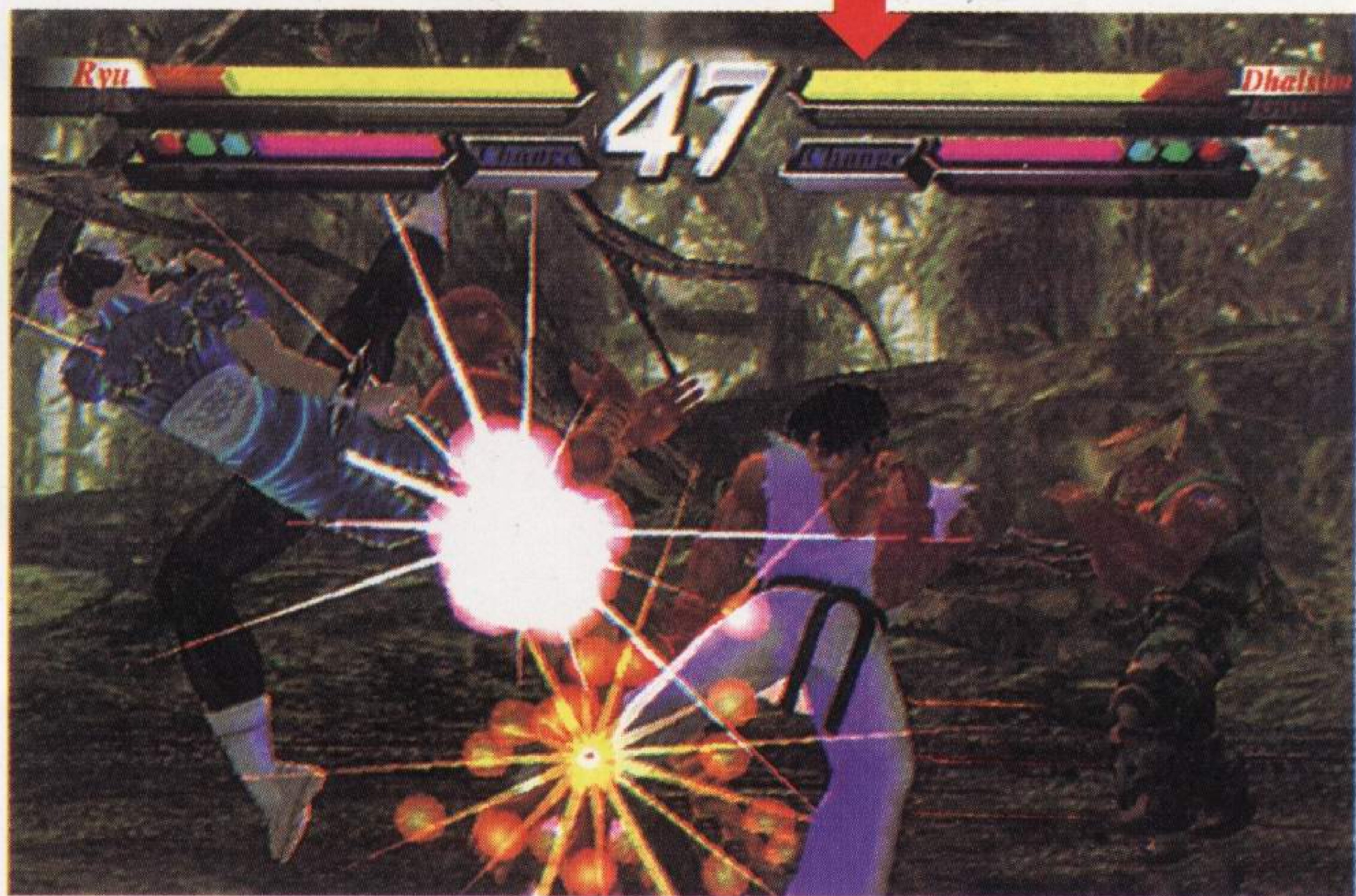






协力必杀技之二

向敌方两位角色进行攻击



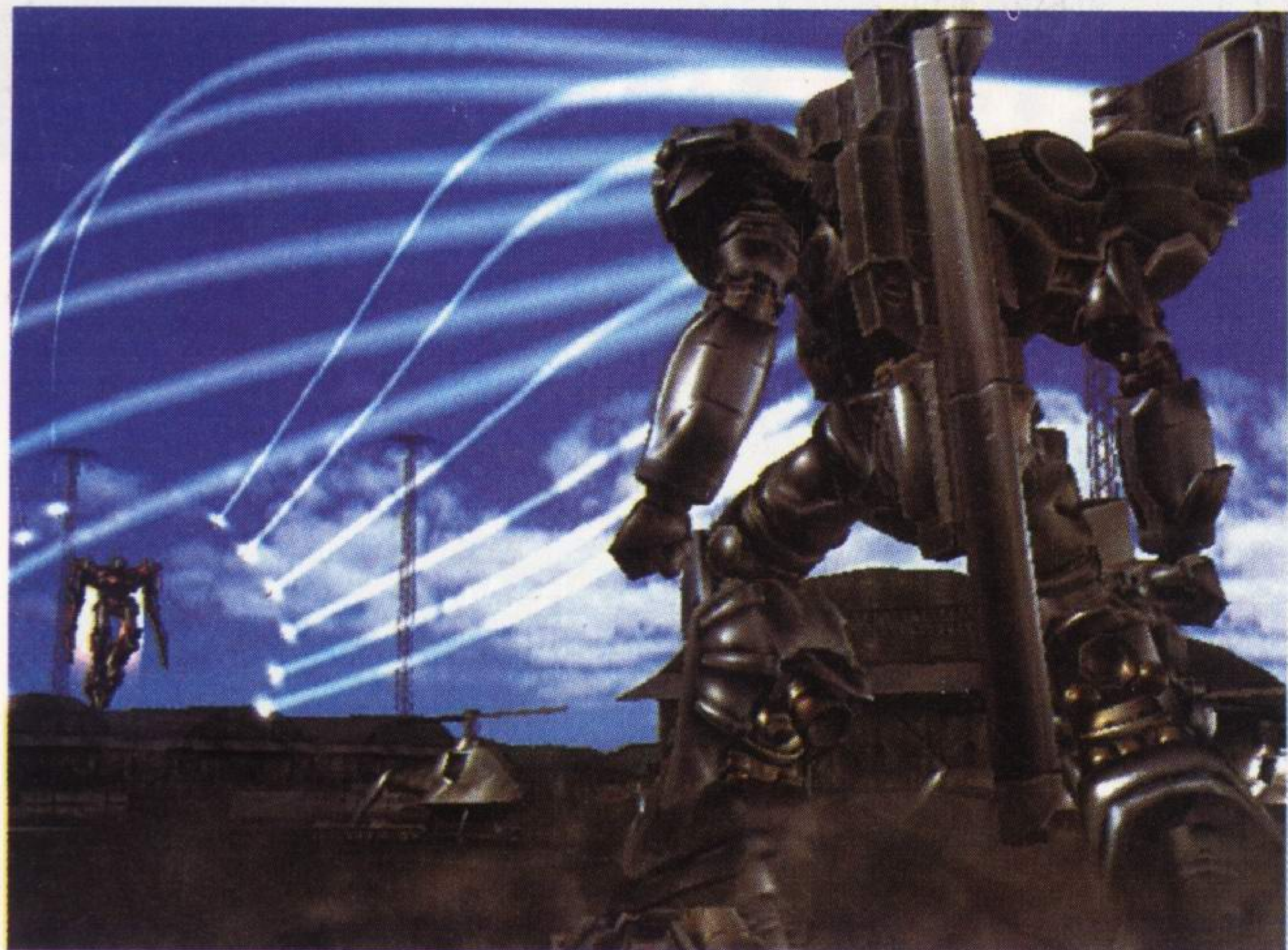
可使用的人物增加了



左侧的照片是人物选择画面。1P 选择的隆上只有“LEFT 2st”的表示，这之后当然是选择“2nd”的人物了，按玩者的喜好可以进行许多种有趣的组合。



协力必杀技是本作引入的最新系统，其使用方法和使用技巧都将成为“EX3”中的关键之一，有效掌握协力必杀技将会对战斗起到决定性的影响。在 CAPCOM 另一款 3D 格斗游戏“私立公平学院”中还有着可以恢复体力的协力必杀，这一设计是否会出现在“EX3”中呢?





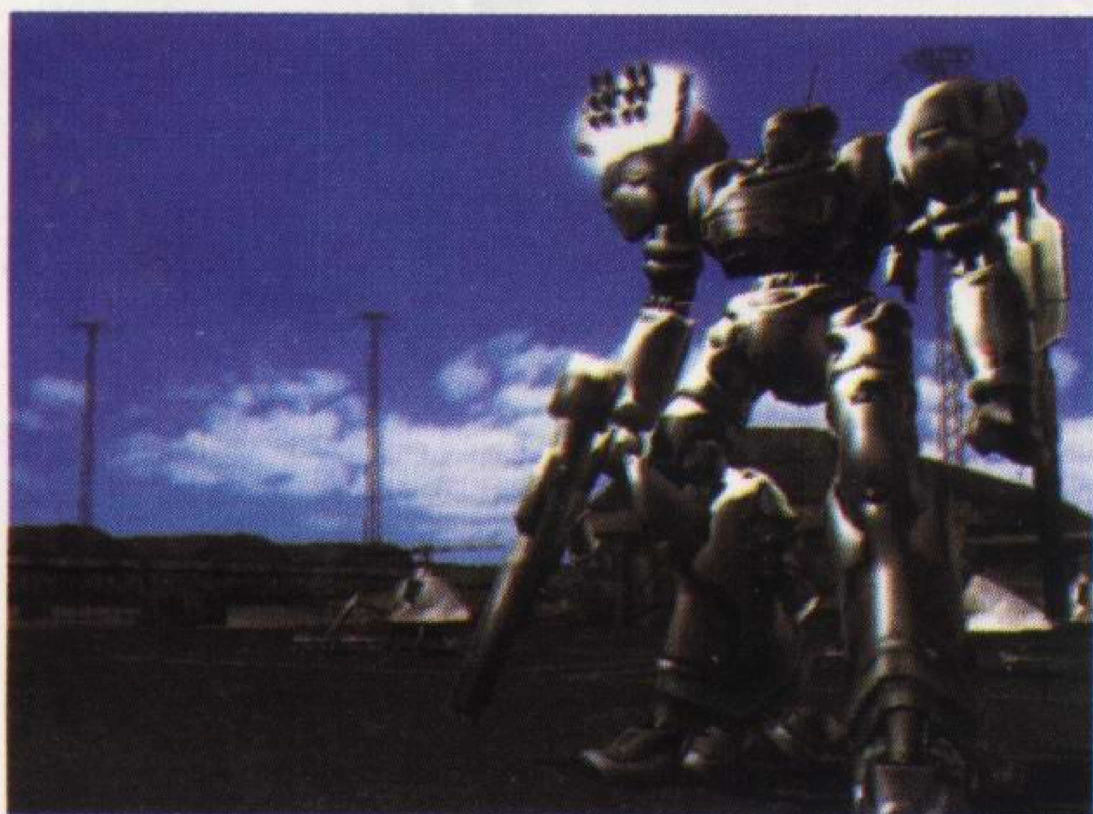
装甲核心 2

机种:次世代 PS　类型:对战 ACT　厂商:FROM　发售日:未定









这是 FROM SOFTWARE 公司所制作的“装甲核心”系列第 2 作,因为使用了次世代 PS 超强的 3D 表现功能,其高素质的解像度可以与 CG 相媲美。

游戏类型为机器人对战,所有角色都是原创的巨大机器人,它们之间的战斗将得到十分逼真的描绘,无论是枪械的射击,还是炮弹的发射,一切都充满了震憾力,带给玩家如同看科幻电影一般的感觉!

让我们衷心期待这一华丽游戏的推出吧!









南京新世界 优惠价

★公司宗旨：信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价		邮费	优惠价		邮资
原装世嘉土星机(原装全套,直读)	780元	50元	日本液晶彩显示(N/P)	280元	30元
原装索尼PS机(原装全套,直读)	950元	50元	任天堂超薄GB机	280元	30元
超任光盘一体机(送最新节目近2000种)	1200元	50元	任天堂彩色手掌机	520元	30元
原装世嘉DC机(原装手柄,火牛,游戏碟)	1800元	50元	步步高16位机	180元	40元

本中心备有大量动画VCD。质量保证，品种齐全。欢迎来信索取目录，请付回程信封及邮资。

特别推荐：索尼PS机专用跳舞地毯(香港原装)　单价：80元　邮费：30元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机、光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界太平南路新店	南京白下路218号－1	电话：025－4453509	联系人：谢先生
南京新世界批发中心	南京中央门金桥市场东三楼734包间	电话：025－5613838－2277	联系人：卫先生
南京新世界销售中心	南京鼓楼中央路23号	电话：025－3227953	联系人：叶先生
南京新世界新街口店	南京中山东路113号	电话：025－4545355	联系人：李小姐
南京新世界鼓楼专卖店	南京中央路30号－5	电话(传真)：025－3603814	联系人：高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	南京建康路185号－2	电话：025－6626111－350	联系人：李小姐
南京新世界经营总部	南京建宁路12号	电话(传真)：025－5621582	联系人：颜先生
南京新世界广州经营部	广州西堤二马路65号二楼	电话(传真)：020－81871103	联系人：高　峰
南京新世界邮购部	南京中央路23号	电话：3603814　邮编：210008	联系人：高　云
南京新世界维修中心	南京中央路23号	电话：025－3227953	联系人：陶先生
南京新世界城南维修部	南京白下路218号－1二楼	电话：025－4453509	联系人：小陶

注：新世界维修中心继续免收维修费，另新世界总业务联系、查询：(0)13003406558

宁波 永冠电玩

★专业批发零售各类PS、DC、N64、GB各种型号游戏主机，周边配件，各种游戏节目、动画VCD，品种齐，更新速度快，并以极优惠的价格回馈广大玩友。

★本公司所售主机保证日本原厂出品，并随机发三个月保修卡，终身提供维修，绝无虚假，欢迎各业务单位来人来电洽谈业务。

中山西路　望京路　中山中路　大卿桥　★迎凤街

望京路12号－9
0574－7267755
咏归路2号
0574－7124760
013906688577

迎凤街94号
0574－7309344
013906619183

北京 中关村 莎木商贸中心

特色经营　首家开办DC盘交换，出租业务，实现您的梦。

★PS、DC、GB及周边设备一应俱全，价格合理。
★全部动画片VCD及日剧VCD，更新迅捷快速。
★二手货市场，以旧换新，升级换代。
★开办会员制服务，享受价格优惠。
★现场试玩，体验，对战，交流。
★定期举行格斗大赛(DC之刀魂、拳皇99)。

地址：北京海淀区知春路口向北30米路西天华音像内
电话：010－62623909　010－62645491
BP：68154488呼27927
E－MAIL：ZSZ2000@263.NET
邮购地址：北京市海淀区中关村817－乙－202号
邮编：100080
联系人：沈先生

沈阳金利达游戏机专营店

批发 零售 邮购 维修

主机类	
主机类	原装索尼游戏:5501、7001、7501、9003,送双柄、电源、记忆卡 1050/1100/1150/1100 邮费 50 元
	原装土星游戏机:送双柄、电源、原版盘,5 张盘,售 690 元 邮费 50 元
	原装世嘉 128 位 DC 机,主机 + 电源 + 原柄 + AV 线 售 1550 元 邮费 50 元
	NGP 彩色手掌机,赠 98 拳王卡,售 920 元,邮费 30 元
	GB 机,彩色/夜光/超薄 售 500/400/290 元 邮费 30 元

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 震动椅垫	120	40	PS 1 +1 振动枪	65	15	PS 鼠标 /制转	40 /40	15	SS 三洋光头 /JVC 光头	130 /120	15
PS 跳舞垫	80	30	PS 自动退膛 3 合 1 枪	185	20	PS 全新原装光头	430	15	SS 原装柄	70	10
PS 普通原装柄	60	10	PS 振动方向盘	280	40	PS 修复光头	260	15	GB 彩色充电电池 /薄机	50 /45	15
PS 原装振动柄	120	10	三用方向盘	190	40	PS 15B /30B /120B /记忆卡	15 /40 /60	15	GB 音箱 /电源 /摇杆	15 /10	10
PS 野牛振动柄	100	10	PS 飞行摇杆	75	15	PS 绝招王(带记忆)	75	15	DC 振动包 /记忆卡	210 /200	10
PS 双人街机摇台	170	40	PS 手柄四分叉	90	15	PS 金手指 + 书	45	15	DC 原装柄 /网卡	240 /200	15
PS VCD 电影卡	230	15	PS 挎包 /对战线	25 /15	10	SS 专用制转	40	10	PS 吉它木制 /塑料	230 /170	50

日本卡通动画 VCD,日粤语发音,中文字幕,彩色珍藏版 10 元/片,经典日剧中文字幕 10 元/片,动画音乐 CD 10 元/片一次购 10 片以上为 8 元/片

绝爱,英雄本色	1CD /1CD	电影少女,铳梦	3CD /1CD	枪神 /城市猎人最新版	3CD /2CD	爱情白皮书,偶像妈咪	11CD /12CD
圣子到,地狱先生	12CD /1CD	青涩宝贝,小倩	11CD /2CD	学校幽灵,真孔雀王	4CD /2CD	恋爱世纪,跟我说爱我	11CD /11CD
饿狼传说,99 拳王	4CD /1CD	心跳回忆,病毒	1C /3CD	彼男彼女的故事 TV 版	12CD	GTO,一吻定情	12CD /12CD
DNA2,暗黑破坏神	5CD /3CD	新世纪福音战士,铃音	13CD /5CD	银河英雄传说外传	6CD	猎艳男孩,高校教师	12CD /11CD
圣斗士星矢,橙路 TV 版	5CD /24CD	天地无用电影版,幻姬	2CD /5CD	勇者斗恶龙,再生侠	10CD /2CD		
樱大战 1 - 4 集,高达 W	2CD /17CD	天地无用 TV 版,铁拳	8CD /1CD	千年女王,天空战记	2CD /3CD		
高达 Z,高达 ZZ	17CD /16CD	白色恋人,A.D 警察	9CD /1CD	城市猎人系列	共 6CD		
高达 X,高达 W	17CD /17CD	新罗德岛战记,GS 美神	9CD /1CD	五星物语,风魔小次郎	1CD /3CD		
G 高达,高达 0083	17CD /6CD	3×3 只眼 2,99 城市猎人	3CD /2CD	太空战士 8,特遣队 TV 版	1CD /6CD		
高达 08MS 小队,X 战记	7CD /2CD	青之 6 号	3CD	新吸血鬼美夕,DT	12CD /4CD		
V 高达,幽灵公主	6CD /2CD	MS08 小队完结篇,十兵卫	1CD /1CD	星之金币 I,星之金币 II	12CD /14CD		

由于篇幅有限,本店所有的动画片、音乐 CD、日剧均为银盘达 300 多种,详情请来信邮购目录,为了方便请附上回程信封及邮票。

本店出售各种二手索尼、土星均八成以上新,正常使用送双柄、电源,5 张盘 750 元/450 元 邮费均 50 元

招收学员 招收维修 PS、SS 机学员,每地区只限 1 人,随到随学,学会为止,祥情请打联系电话:013604071706 马宏杰



由于业务量扩大,地址有所变动,望广大朋友谅解,地址的变动,也是为了更好的为大家服务。
邮购收款地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号(收款人:马宏杰) 邮编:110001
电话(传真):024 - 23510278 批发专线:013604071706(全天)
乘车路线:北站乘 216 路、602 路到沈阳站或南一马路下车,往前走 200 米左右,南昌中学旁边
分店地址:大西电子市场正门外,左侧胡同第三门市即是 电话:024 - 22934856 联系人:马辉

GAME 人物写真

全部为游戏人物精美图片,一网打尽,精中选精
大16开64页全彩,装帧考究,印刷精美
为玩家提供广阔的交流空间
随书赠送大4开精美招贴画

定价: 12.50

GAME 游戏天下

96页大16开全彩在加3CD
3CD包括《情人节》完整版(2CD)和游戏修改器(1CD)
全国各地书摊、书店、软件专卖店有售

定价: 28.00

中垦佳鑫科技有限公司
联系人:陈月
电话:(010)62023332-2907\2908\2909
手机:13801129417
E-mail:homecy@263.net

北京腾达游戏 【邮购价目】 闯关族们的挚友!

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
世嘉 DC 机	1498 元	30 元	世嘉 MD 机	125 元	25 元	PS 电影卡	230 元	20 元
PS7501 型	1150 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	20 元	PS 记忆摇杆	80 元	8 元
PS9003 型	1130 元	30 元	GB 掌机超薄	275 元	20 元	MD16 位掌机	220 元	20 元
世嘉土星	750 元	30 元	NEO GEO 彩色 16 位掌机	1150 元	30 元	彩色 GB 机	500 元	20 元
PS 电吉它	180 元	15 元	PS 跳舞地毯	75 元	20 元	GB 薄光源机	380 元	20 元

本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB 合卡:(役满,坦克,玛利医生,俄罗斯一类的小游戏或重复的游戏省略为"等")

类型	编号	所含游戏	价格
7 合 1	(JPS-016)	魂斗罗 6,邦尼兔,冒险岛 2,大坦克,炸弹杰克,打击方块,仓库番.	28
11 合 1	(A25)	吞食天地(中文),口袋绿,恶魔城,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,等.	63
33 合 1	(LY9934)	真人快打(彩),恐龙金钢,青蛙过街(彩),挖金,炸弹杰克,智慧球,仔熊物语,企鹅,宝石传说,宇宙战机,等	73.
28 合 1	(LY9935)	黑衣人(彩)恐龙猎人(彩),青蛙过街,蜈蚣大战,米老鼠 3,NBA 蓝球,迷魂车,杜先生,宇宙战机.等.	73
6 合 1	(6GK-001)	太空战士 4(中文),玛利 3(彩),皮卡丘(彩),第二次(中文),三国中文,口袋青,	85.
28 合 1	(JK-826)	忍者龙剑传,花式撞球,玛利,上海,坦克,仓库番,雷霆战机,水管,等.	28
14 合 1	(012)	第二次中文,吞食天地中文,三国中文,口袋青,口袋超人,口袋恋爱,超级大事件,打蟑螂,机器人外传,迷你四驱,金太郎,除虫大战,迷你猪,打地鼠.	83
12 合 1	(TD-12)	斩红郎,96 格斗,金钢战士 3,超级玛利,打砖块,南北拳,金钢战士,等.	48
17 合 1	(GB-17)	玛利 4,96 格斗,幽白 4,米老鼠,95 格斗,幽白 2 等	48
7 合 1	(LY9907)	第二次中文,吞食中文,三国中文,太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临.	78
30 合 1	(LY9933)	昆虫危机(彩),傻大猫(彩),青蛙过街,蜈蚣大战,米老鼠 3,恶魔城,小精灵,等.	73
14 合 1	(14VT205)	饿狼 3,吞食天地,小叮当赛车,机器人大战,音速 5,腊笔小新 4,俄罗斯,等	48
8 合 1	(AG811)	朱罗纪 3(中文),98 足球,音速 5,卡拉村,疯狂泰山,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵.	75
13 合 1	(6B74A)	RB 饿狼,96 格斗,沙漠风爆,菲力猫,赌王,篮球,自由搏击,米奇,撞球.玛利医生,等.	45
25 合 1	(25DB010)	RB 饿狼,96 格斗,98 世界杯,小叮当,星舰迷航记,泡泡龙 3,音速 5,98 海战,虎鸽,蓝精灵,等	58
9 合 1	(AG901)	96 格斗王,洛克人 I,II,III,V,玛利 4,玛利 1,水管玛利.	44
10 合 1	(AG1002)	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,柯楠,太空战士 3,信长野望,鬼马小精灵,米奇,玛利医生,五子棋,	65
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新,忍龟 3,叮当 2,冒险岛,米老鼠.	38
11 合 1	(018)	宠物鸡,口袋妖怪,第二次,大金钢 2,风来西林,阿沙雷 5,隐忍 5,玛利,除妖,信长,玛利 4.	95
8 合 1	(AG802)	玛利 6,迷你四驱 II,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍.	80
8 合 1	(AG806)	街霸,魂斗罗,泡泡龙,叮当,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番.	34
5 合 1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传.	34
8 合 1	(AG812)	RB 饿狼,魂斗罗,飞龙拳,魁男塾,玛利.等.	38
5 合 1	(AG502)	恶魔城 3,五右卫门,三国中文,创世纪,沙特传说.	68
5 合 1	(AG505)	98 足球,忍者龟,魂斗罗,疯狂泰山 2,鬼马小精灵.	34
17 合 1	(GB001)	96 格斗王,大金钢 4,玛利 4,玛利 6,俄罗斯.等	38
9 合 1	(9C)	超级装甲奇兵,口袋怪物,风来西林,宠物鸡,洛克人 5,95 格斗王,三国中文,太空战士 3,四驱车,	95
16 合 1	(TD16)	玛利 4.米老鼠,玛利蛋,扑克,网球,弹珠,役满,玛利医生.等	34
6 合 1	(6A01)	97 足球,狮子王,杀手学堂,木偶奇遇记,蓝精灵,虎鸽,等	48
56 合 1	(AG008)	玛利,魂斗罗,蜡笔,玛利医生,仓库番,射击方块,阿弥陀,等	32
6 合 1	(JK-019)	宠物鸡,口袋怪物,太空战士 3,女神转生 2,圣剑传说,三国中文.	85
13 合 1	(DY05)	桃太郎电铁,洛克人 5,RB 饿狼,魂斗罗,泡泡龙 3,地球保为战,F1 小子,股子转盘,等	45
10 合 1	(JK-045)	96 格斗王,大贝兽,怪兽大竞走,大战略,头文字 D,阿佛列鸡,牧场物语,等	83
50 合 1	(D004)	能量战士(彩),恐龙猎人(彩),傻大猫(彩),蜈蚣大战(彩),青蛙历险,等	73
12 合 1	(BJ5011)	RB 饿狼,炸弹俄罗斯,恶魔城,兰宝基尼赛车,泡泡龙 3,蜡笔小新,热血足球,玛利天地,雀四郎,等	38
11 合 1	(6B74C)	RB 恶狼,洛克人`5,冒险岛 3,蜡笔小新,美少女战士,KONAMI 篮球,唐老鸭 2,小叮当 2,赛车英雄,四川省,方块.	43
16 合 1	(S16)	斗神传,95 格斗,幽白 4,龙珠 Z,蜡笔小新,玛利兄弟,俄罗斯.等	42
30 合 1	(AG003)	樱桃小丸子,激龟 3,蜡笔小新 5,俄罗斯,网球,玛利医生,等	33
10 合 1	(A37)	96 格斗,双截龙,1,2,3,洛克人 1,2,3,魂斗罗,1.2.热血硬派.	42
48 合 1	(GA006)	蓝精灵,腊笔小新,美少女战士,俄罗斯,太空侵略者,撞砖.等.	34
5 合 1	(5A01)	真人快打 3,97 足球,风中奇缘,木偶奇遇记,阿拉丁.	43
40 合 1	(GA005)	幽白,元祖快杰,米老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满.等	34
18 和 1	(JPS-019)	冒险岛 2,双截龙,魂斗罗,雪人兄弟,忍者龟,热血硬派,热血高校躲避球,忍者龙剑,碎石战士,名星篮球,雀四郎.	43
29 合 1	(DC-071)	大盗五佑卫门(彩),大占略 II(彩),口袋黄,96 格斗,首都高(彩)上海(彩),名侦探柯楠 II,太空战士中文,三国中文,吞食天地 3,第二次中文,火战车,隐忍传说,神剑无敌,雷光战士,阿沙雷,圣剑传说,音速 5,冒险岛,忍者龟,泡泡龙 3,雪人兄弟,青蛙过街(彩)唐老鸭,小精灵,等	143
25 合 1	(PT-073)	大贝兽物语 II,口袋黄,99NBA,麻将王,98 格斗学员,96 格斗王,轰炸人,兔宝宝.98 赛车,小叮当 DX10,玛利,小精灵,俄罗斯,挖金等	143
24 合 1	(A40)	游戏王(彩),决战音乐 DT,保龄球(彩)音速小子,名侦探柯楠,雪人兄弟,彩色撞砖,玛利,打砖,等	98
12 合 1	(12E)	第二次中文,口袋怪兽(红),魔法阵 2,大战略,第一次机器人,信长野望,太空战士 6,暴龙世界,役满,方块.等	70
9 合 1	(A21)	口袋黄,96 格斗,音速 5,雀四朗,绝对无敌,玛利医生.等	68
16 合 1	(A1601)	心跳回忆(彩),口袋妖怪 6(彩),口袋红,绿,青,黄,口袋恋爱,口袋医生,口袋妖怪物语,口袋全集.	160
6 合 1	(A23)	口袋黄,太空战士 4,魂斗罗,玛利 6,冒险岛 2,忍者龟.	68
12 合 1	(A1201)	勇者斗恶龙(彩),破坏玛利(彩)赛尔达传说(彩),口袋怪兽全集(彩),海贼王(彩)海陆空大战(彩)首都高.等	160
10 合 1	(AG1001)	三国英雄,96 格斗,鬼太郎,大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,役满,等	129
12 合 1	(12ZH)	吞食天地 II(中)三国中文,第二次中文,98 足球,太空战士 3,大战略,仓库番,等	83
11 合 1	(DQ002)	彩卡勇者斗恶龙,俄罗斯方块忍者龟,雪人兄弟,保龄球(彩),玛利 6,恶魔城,仓库番,等	86
32 合 1	(JPS006)	96 格斗王,双截龙,天使之翼,小叮当,音速 5,冒险岛 II,蓝精灵,魂斗罗,企鹅推蛋,仔熊物语,仓库番,打地鼠,平安京怪兽,玛利医生.等	43
12 合 1	(A1202)	勇者斗恶龙(彩)怪兽战士(彩),天使海贼王(彩),罗德岛,口袋怪兽青,红,口袋手册,牧场物语,等	160
32 合 1	(DC-065)	口袋红,绿,青,黄,96 格斗,格斗学员,太空战士 4 中文,第二次(中),三国中,吞食(中),圣剑传说,信长,幽白 4,灌篮高手,柯楠,小叮当 DX10,音速 5,棒球,小新,樱桃小丸子,役满.等	143
15 合 1	(BJ1010))	勇者斗恶龙,坏玛利 II,怪兽战士(彩),女神转生(彩)赛尔达(彩)口袋全集(彩),海路空大战,等	160
20 合 1	(JPS-008)	洛克人 I,II,III,IV,V,泡泡龙 3,役满,玛利网球,玛利医生,智慧方块,等	43
120 合 1	(JK-059B)	RB 饿狼,96 格斗,朱罗记 II,NBA 双截龙 3,格斗快打,汤尼兔,世界足球,等	43
26 合 1	(JPS-009)	96 格斗.朱罗记 3.泡泡龙 3,激龟 3,玛利 4,彩虹岛,双截龙,兔宝宝,菲力猫,玛利医生,太空侵略者,等	43
19 合 1	(JPS-001)	96 格斗.RB 饿狼,花木兰,樱桃小丸子,魂斗罗 6.绝对无敌,越野机车,大富毫,等	55
30 合 1	(DC-068)	赛尔达,口袋黄,炸弹人彩色,蚂蚁兵,古文探险,傻大猫,98 极速快车,青蛙过街,天使之翼,恶魔城,幽白,洛克人 2 忍龟,雪人,玛利,米老鼠,俄罗斯,等	143
52 合 1	(DY52)	虎鸽,忍鬼 3 代,玛利医生,米奇老鼠,超级玛利,企鹅方块,仓库番,撞砖,等	30
16 和 1	(JK-015)	吞食天地,破坏玛利,天使之翼,幽白,灌篮高手,美少女战士 R,腊笔小新 4,三国中文,热血硬派,达菲鸭,SD 战国 3,魔法骑士 2,SD 物语,女神转生外传,雷光战士,时空霸者	83
15 合 1	(004)	大金钢,95 格斗王,第一次机器人,密宝传说,雷光战士 2,斗人魔竟传,SD 战国 2,银河战士 2,鬼神降临,王国物语,阿沙雷 3,家庭战争,圣斗士,鬼忍降魔,沙特传说	83

广告

北京腾达游戏【邮购价目】闯关族们的挚友!

10合1	(JK-045)	96格斗,大贝兽,怪兽大竞走,月面之战,头文字D,阿佛列鸡,牧场物语,大战略,口袋收藏品,98海战,	43
10合1	(JK-001)	斩红郎,96格斗,饿狼II,快打旋风II,世界英雄II,幽白4,忍者神龟3,蜡笔小新4,音速5,美少女战士R.	38
8合1	(AG803)	96格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛利,碎石战士,南北拳,98坦克,俄罗斯	37
12合1	(M3201)	勇者斗恶龙,三国中文,第二次中文,吞食天地中文,太空战士3,隐忍5,女神转生II,信长野望.魔界塔士,创世纪外转,妖精物语,机器恐龙,	115
12合1	(003)	大战略,月面之战,口袋绿,风来西林,四驱,吞食天地,鬼太郎,三国中文,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	85
11合1	(AG1101)	太空战士4中文,吞食天地中文,三国中文.柯楠2,大战略,第二次,信长,鬼神降临,魔界塔士,三国英雄,柯楠.	129
11合1	(11VT112)	96格斗,大金钢3,机器人大战,役满,俄罗斯,锄大D,仓库番,逃狱金钢,玛利,医生,等	48
8合1	(6B75A)	RB饿狼,音速5,热血系列,高校躲避球.	48
12合1	(12RPG)	第二次,吞食天地,七龙珠,大战略,格斗中国人3,玛利,俄罗斯,等	62
8合1	(AG805)	96格斗王,热血高校,热血硬派,热血足球,网球,花式撞球,玛利医生,扫海艇,	43
8合1	(A39)	96格斗,98足球,洛克人3,轰炸队,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,98极速赛车,	43
11合1	(11BM03)	RB饿狼,街霸2,幽白4,飞龙拳,忍者龟3,美少女战士,冒险岛,蓝精灵,围棋,坦克大战,米老鼠.	43
11合1	(A36)	RB饿狼,96格斗,朱罗纪,NBA篮球,兔宝宝,热血足球,双截龙,智慧方块,打砖块,等	43
29合1	(A007)	恐龙猎人(彩),炸弹人(彩),大战略(彩),首都高(彩),青蛙过街(彩),坦克大战,仓库番,扫海艇,水管工人,等.	83
15合1	(QQ902)	98世界杯,96格斗,音速5,洛克人3,金钢战士2,忍者龟,泡泡龙,玛利,街头格斗,蜘蛛人,电梯大战,俄罗斯,等	43
9合1	(A38)	96格斗王,95格斗王,RB饿狼,龙珠(悟空飞翔传),冒险岛,玛利医生,等	43
14合1	(JPS-029)	96格斗王,魂斗罗2,忍者乱太郎,江户大百科,伍佑卫门,樱桃小丸子,门球,猴子大冒险,等	43
12合1	(6B74B)	RB饿狼,炸弹俄罗斯,恶魔城,兰宝基尼车,泡泡龙,蜡笔小新,热血足球,玛利,雀四郎,	43
5合1	(AG506)	98FIFA,克星兄弟,天使老人,小叮当,蓝精灵,	43
全彩卡			
37合1	(EL9939)	心跳回忆II,音乐节拍,皮卡丘,坏玛利,小叮当赛车,大富翁,首都高,青哇过河.锄大D,撞砖,玛利医生,仓库番,逃狱金钢,拼图,	150
32合1	(BJ5008)	RB饿狼,98FIFA,炸蛋人2,小叮当赛车,冒险岛II,超级玛利,玛利医生,等	43
13合1	(JPS-012)	口袋红,绿,青,黄,口袋大富翁(彩),口袋恋爱II,口袋收藏品,口袋英雄骑士(彩),勇者斗恶龙(彩),太空战士4,第二次中文,朱罗纪中文,天外魔境.	143
25合1	(024)	神龙传2,米老鼠,泡泡龙,兔宝宝,异形,银河物士,顽皮熊,新西洋棋,叮当,等	33
8合1	(013)	热血体育系列,热血硬派.	28
22合1	(043)	金钢战士3,魂斗罗6,闪电坦克,西班牙摩托车,扑克小子,俄罗斯,等	28
37合1	(JK-063)	格斗学园,大战略,小叮当,时空冒险,破坏玛利,口袋黄,96格斗,三国中文,洛克人,美少女战士R,幽白4,剑勇传说,门球,轰炸人,音速5, 咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙,雪人兄弟,俄罗斯,扑克,撞砖,等	143
37合1	(034)	米老鼠,泡泡龙,撞球,玛利.役满,方块,玛利医生,企鹅大战,等	28
18合1	(A1801)	第二次中文,太空战士中文,三国中文,玛利,明星篮球,方块,空手道,坦克,网球,等	76
27合1	(026)	美少女战士R,小叮当,役满,俄罗斯,扑克,撞砖.等	28
12合1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩),破坏玛利(彩)大战略II(彩)大富翁(彩),英雄骑士(彩),口袋黄,机器人中文,三国中文,太空4,音速5,泡泡龙,玛利4.	135
11合1	(JPS-023)	96格斗,95格斗,饿狼RB,四驱小子,乱马1/2,超级玛利,俄罗斯,等	43
25合1	(022)	灌篮高手,蜡笔小新,超级坦克,保龄球,扑克,越野机车.等	28
9合1	(BM0239)	太空战士4中文,三国中文,天外魔境,超魔神信长,大战略,太空统治者中文,天外来客,乱世英雄中文	70
7合1	(TA7001)	女神转生II,三国中文,玛利医生,炸弹人,玛利网球,俄罗斯.坦克	73
32合1	(040)	飞龙拳外传,蜡笔小新4魂斗罗2,俄罗斯,坦克,对对碰,轰炸人,等	28
17合1	(006)	神龙传2,米老鼠,泡泡龙,兔宝宝,异形,银河武士,顽皮熊,新西洋棋,叮当,武装重地,老鼠过街,KO拳击,夜行鸭,菲力猫,美人鱼,星际旅行,杰克逊.	38
45合1	(044)	冒险岛II.玛利6.魂斗罗2,俄罗斯,坦克,对对碰,轰炸人,等	28
6合1	(JPS-015)	音速小子,热血足球,俄罗斯,玛利医生,解迷小子,企鹅.	28
35合1	(031)	射击泡泡龙,忍者龟,最后忍道,魔鬼汽泡,世界保龄球,智慧方块,玛利医生等	28
12合1	(019)	音速5,樱桃小丸子,超音速战士,音速撞砖,美少女,音速火战车,音速方块,等	28
24合1	(039)	幽白,蜡笔小新,上海,撞砖,方块,踩地雷,等	28
15合1	(JPS-028)	96格斗,幽白3,忍者龟,超级魂斗罗,魔鬼终截者,法拉力,,泡泡龙,智慧篮球,坦克.	43
12合1	(001)	破坏玛利,1,2,超级玛利,1,2,超级玛利合集,1,2,玛利6,玛利医生,大金钢,96格斗,俄罗斯	83
40合1	(041)	剑勇传说,,米老鼠,超级玛利,俄罗斯,役满,玛利医生,仓库番.	28
11合1	(016)	第二次中文,口袋红,三国中文,女神转生,玛利医生,智慧方块,役满,仓库番,打砖块,网球,矿王	78
18合1	(JPA-025)	96格斗,新口袋轰炸人,音速五,四驱,泡泡龙3,玛利6,网球,玛利医生,俄罗斯,撞砖等	43
38合1	(035)	玛利6,超级魂斗罗,泡泡龙,纸牌风云,俄罗斯,坦克,太空侵略者,超级玛利2,战斗英雄等	28
26合1	(025)	樱桃小丸子,忍者龟,花式撞球,雀四郎,F1四驱,玛利,美少女,等	28
36合1	(032)	超斗士激传,魂斗罗2,网球,保龄球,米老鼠,坦克,超人快打,等	28
28合1	(027)	龙珠,魂斗罗,太空侵略者,矿王,方块,快速玛利.等	34
52合1	(BJ5006)	RB饿狼,98FIFA,桃太郎,忍龟,蝙蝠侠,米老鼠,超级玛利,滚动方块,解迷小子,仓库番,网球,平安京,龙战士,役满,方块,宝石传说,空手道等	38
8合1	(BM115B)	RB饿狼,96格斗王,街霸2,桃子,玛利6,魂斗罗,雀四郎,米老鼠.	43
14合1	(036)	大金钢,第二次,金货玛利,玛利5,J联盟95,三国中文,圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生外传,大战略,复活邪神,信长,	83
28合1	(TD-28)	口袋红,绿,青,黄,昆虫危机(彩)首都赛车(彩),坦克,俄罗斯,网球,电单车,等	85
19合1	(19VT8003)	太空战士4中文,口袋黄,首都赛车,超级玛利.役满,麻将,玛利医生,俄罗斯,智慧方块,打砖,坦克,米老鼠,雷廷战机,空手道,仓库番.	85
15合1	(15VT8002)	赛尔达传说,大金钢4,首都高,上海,企鹅,炸弹杰克,智慧弹珠,扫海艇,越野单车,宝石传说,太空侵略者.等	80
17合1	(JPS-007)	96格斗,热血系列,役满,俄罗斯,等	43
2合1	(BJ5016)	第二次中文,三国中文.	43
4合1	(A4001)	第二次中文,太空战士中文,吞食天地,三国中文,	68
10合1	(014)	口袋红,风来西林,第二次,洛克人V.96格斗,圣剑传说,太空战士3,赛尔达传说,三国中文,魔法骑士II,	85
32合1	(BJ5008)	RB饿狼,98FIFA,炸弹人,小叮当,冒险岛,超级玛利,玛利医生,太空防为战,役满,四驱,龙战士,等	34

以上合卡邮费每盘6元.两盘8元以此类推.

原版游戏软件(单价:元)

SS														
	东京番外地	50	电脑天使	60	VR枪手I	65	百物语	65	猫侦探	60	终结者	60	可爱战斗机	60
	机人大战完结篇	480	欢乐世界	60	怪盗	60	月影摇篮	75	VR对格斗	45	3D火凤凰	60	恶神传	60
	梦幻之星合集	480	喜欢你	60	光带赛车	45	台球III	60	网球	60	空牙外传	60	春风战队	75
	湾岸赛车II特别版	410	魔幻部队IV	60	电脑战机	60	胜利足球	60	SEGA RALLY	50	紫炎龙	60	终结者	60

DC														
	三国6	530	能量宝石	400	EGG	480	99拳皇	480	首都高速赛车	470	AIR FORCE DELTA	时价	死亡之屋2+枪	时价
	SONIC	290	能量宝石中文原版攻略	70	摩纳哥II	350	快打刑事II	480	VR战士III	300	CLEMAX LANVERS	时价		
	蓝刺	400	神机世界	400	超能力大战2012	400	街霸ZERO III	500	漫画英雄VS. CAPCOM	400	FRAME BRIDE	时价		

N64														
	碟中碟	670	长野冬奥会	590	麻烦制造者	610	卡丁车Q64		口袋妖怪64	690	水上电单车	440	大金刚赛车	600
	实况棒球	630	超能力大战3D	650	大盗伍佑卫门	530	(送原装车模型)	590	玛利合集	660	皇牌空军	460	麻雀放浪记	610
	嗜喱方块	660	CHAME LEON	600	恐龙岛	560	玛利赛车	550	炎之电流	360	模拟城市2000	640	皇家骑士团64	790
	星际火狐	680	飞翔64	480	J计划II	180	F1方程	580	98法兰西	780	萨尔达传说	780	恶魔城	780

广 告

北京腾达游戏 【邮购价目】 闯关族们的挚友!

GB单卡

大战略	24	超魔神英雄传	28	忍空	24	斩红郎	28	伍佑卫门	38	朱罗纪	24
上尉密令	22	沙漠风暴	24	太空战士(英)	38	新炸弹人	27	蝙蝠侠Ⅱ	24	阿拉丁	23
索尼克6	26	街霸	24	炸弹人	26	美人鱼	22	98海战	23	98FIFA	24
龙珠	26	玩具总动员	24	克星兄弟	24	蝙蝠侠	22	美国赛车	24	坏玛利	38
三国中文	25	七喜小子	23	昆虫博士	28	荣光足球	24	口袋红	26	腊笔小新	22
机器人中文	34	实况足球	26	玛利	28	天外魔境	28	国际象棋	22	F1赛车	24
实况棒球	38	世界英雄	24	魂斗罗	26	饿狼传说Ⅱ	23	太空战士4	34	狮子王	24
李小龙	22	洛克人5	26	忍者龙剑传	23	动物园	36	怪鸭历险记	22	96格斗	23
电车	26	菲乐猫	23	邦尼兔	24	R型事	30	丛林王子	24	大金钢	24
吞食天地	26	口袋皮卡丘	35	机器战警	22	侍魂	24	头文字D	36	光之继成者	35
口袋恐爱	26	机器猫	24	国盗物语	22	真实慌言	24	迷你机器人	26	SD高达完结篇	35
名侦探柯楠	24	原始人	24	暴钓列传	28	篮球飞人	23	泡泡龙	27	柯南Ⅱ	24
忍龟	23	冒险岛	25	97格斗王	67	幽白	24	兔宝宝	22	四驱小子	24
风来西林	26	天使之翼	26	口袋青	26	双截龙	22	亚历	25		
牧场物语	25	异形	22	海战	23	大贝兽	26	未来战士	22		
95格斗王	23	索尼克5	24	猫和老鼠	22	蚯蚓战士	24	X超人	26		

GB彩色单卡

								音乐节拍	45	老鼠王	43	机器猫	45
拉力赛车(震动)	91	格斗王	45	昆虫危机	40	老虎机II	60	甲子园	55	实况足球II	55	女神转生Ⅱ	45
孤岛冒险	53	血腥咆哮	40	人猿泰山	63	荒野大镖客	43	学级王	60	丛林王子	35	恶魔城	24
杰克龙	42	大金钢	45	R型事	55	心跳I	67	花木兰	25	洛克人8	30	三国2	55
泡泡龙4	50	巴比娃娃	48	罗德岛	40	黑衣人	43	美女与野兽	40	皮卡丘弹珠	45	四驱车Ⅲ	55
兔宝宝3	42	游戏王II	95	天使	45	动物园3	75	口袋6	43	口袋斗技场	35	魔法战士	58
皮卡丘弹珠(震动)	91	大贝兽II	45	太阳方块	45	牧场物语II	65	炸弹人	45	赛尔达	45	魔导物语	55
勇者斗恶龙	51	真人快打	40	坡坏玛利II	55	心跳II	68	影舞者	46	信长	45	次世代陀螺大战	55

以上GB单卡和GB彩色单卡均免邮费

动画片

吸血姬美夕(2CD)	怪兽战争(1CD)	GS美神(1CD)	秀斗魔导士(3CD)	饿狼传说(4CD)	童梦(2CD)
青空少女队(2CD)	幽灵公主(2CD)	再见萤火虫(2CD)	高达Z(17CD)	雷朋三士(2CD)	高达W无尽的华尔兹(2CD)
浪客剑心追忆篇(3CD)	真三一万能侠(7CD)	世界末日(2CD)	来访者(3CD)	幻影城(1CD)	烙印战士(5CD)
天地无用．剧场版(2CD)	圣魔战记(1CD)	五星物语(1CD)	特搜机动队(3CD)	魔法提琴手(1CD)	X高达(17CD)
圣子到(12CD)	攻壳机动队(2CD)	剑风传奇(1CD)	勇者斗恶龙(10CD)	杀人课(2CD)	新世纪EVA(13CD)
电影少女(3CD)	地狱先生(1CD)	剑风传奇(13CD)	EAT-MAN(6CD)	98格斗王超绝斗技(3CD)	新世纪EVA剧场版(4CD)
魔装机神(4CD)	饿沙罗鬼(3CD)	恋爱后补生(1CD)	高达0079(6CD)	北斗之拳(2CD)	枪神(3CD)
浪客剑心剧场版(2CD)	暴炎(2CD)	游戏王(2CD)	魔术师．奥梵(4CD)	星界之文章(1CD)	清涩宝贝(6CD)
学校幽灵(6CD)	G.T.O.(1CD)	3X3只眼(3CD)	高达0079剧场合集(9CD)	猛鬼校园(6CD)	幽游白书TV(24CD)
寒羽良(6CD)	高达F91(2CD)	3X3只眼(4CD)	SD高达(2CD)	风之名(2CD)	浪客剑心TV版(10CD)
超魔神英雄传(4CD)	高达马沙反击(2CD)	高达08MS小队(6CD)	猫眼三姐妹(4CD)	琥珀之追忆(1CD)	尾崎男(1CD)
圣斗士(1CD)	高达0080(3CD)	高达W(17CD)	牛仔爵士乐(5CD)	亚基拉(2CD)	逮捕令(1CD)
街头霸王(2CD)	魔剑美神(2CD)	高达08MS小队完美版(1CD)	圣战士(3CD)	美少女战士(1CD)	心跳2(1CD)
侍魂(1CD)	冒险少女(2CD)	DNA(5CD)	变形战士凯普(1CD)	时空旅人(2CD)	柯南剧场版3(2CD)
寒羽良1999(2CD)	伏魔三剑侠(2CD)	我的爱神(3CD)	极克之翼(1CD)	再生侠(1CD)	少女革命(3CD)
他和她的事情(8CD)	天空之城(2CD)	新IQ博士(2CD)	碧奇魂(1CD)	宇宙海贼(2CD)	七都市物语(1CD)
魔法骑士．特别版(2CD)	罗德岛(6CD)	孔雀王(3CD)	超人学园(2CD)	魔法少女．加加马(2CD)	兽兵卫(3CD)
银河英雄传说．剧场版	火魅子传(2CD)	风魔小次郎(3CD)	新罗德岛(9CD)	光之翼(3CD)	十兵卫(1CD)
银河英雄传说白银之谷(2CD)	橙路剧场版(1CD)	V高达(17CD)	城市猎人OVA(7CD)	斗神传(3CD)	名人(2CD)
银河英雄传说朝之梦(2CD)	青之6号1.2.3(3CD)	铃音(5CD)	星方武侠(6CD)	魔女宅急便(2CD)	哥布拉(2CD)
银河英雄传说污名(2CD)	樱花大战(2CD)	超时空要塞II(3CD)	高达ZZ(16CD)	重战机(2CD)	太空战士8CG精选(1CD)
伤感涂鸦(1CD)	高达0083(5CD)	力古斯托宇宙战记(6CD)	金星战记(2CD)	电脑型事808(3CD)	以上动画每张10元，邮费每套8元，西套11元，以此类推
EVE(2CD)	光明战士(2CD)	V高达(7CD)	H2棒球小子(22CD)	龙之天堂(1CD)	
幽游白书剧场版(2CD)	王立宇宙军(2CD)	一千年女王(2CD)	橙路TV版(24CD)	烈炎(2CD)	

音乐CD

异度装甲(2CD)	魔法骑士	樱大战Ⅱ	电影少女	机动战舰	金田一少年	太空堡垒7	浪客剑心	橙路
不思议游戏	新世纪EVA	万能文化猫娘	罗德岛	宫崎骏音乐精选	七龙珠	幽灵公主	超时空PLUS	高达W音乐
柯南(2CD)	樱大战I	城市猎人	X战记	神密世界	乱马1/2	逮捕令	高达08MS小队	幽游白书

以上音乐CD均为10元/张

日剧

一吻定情(6CD)	东京大学物语(10CD)	爱情白皮书(11CD)	恋爱季节(12CD)	星之金币(12CD)	恶女(11CD)
东京爱情故事(11CD)	失乐园(13CD)	未成年(11CD)	东京仙侣奇缘(11CD)	同一屋沿下(13CD)	天使的工作(12CD)

另:超任带节目一级软盘每张2元,30张起邮,邮费15元。

游戏机配件类

种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
PS记忆卡全IC	25、35、60、80(组)	8元	SS四合1卡	100元	8元	PS VCD解码器	230元	20元	PS制转	38元	8元
	80、140(原)		PS振动手柄(原)	120元	10元	DC记忆卡	248元	10元	SS组装手柄	15元	8元
厚对厚对打线	15元	8元	PS普通手柄(原)	60元	8元	MD 6键手柄	10元	8元	PS中文金手指卡	37元	8元
厚对薄,薄对薄	15元	8元	PS、SS双用大摇杆(原)	135元	10元	PS、SS、N64、DC通用制转	135元	8元	MD视频盒	15元	8元
放大镜(薄)(厚)	20元	8元	PS格斗振动手柄	100元	8元	方向盘PS、SS、N64	250元	20元	RF线	10元	8元
GB摇杆(薄)(厚)	10元	8元	PS、SS金手指大全(64开)	35元	免邮费	方向盘(振)PS、SS、N64	280元	20元	N64记忆卡	80元	8元
GB电源(薄)(厚)	15元	8元	PS格斗记忆手柄	70元	8元	PS鼠标	45元	8元	N64振动器	120元	10元
SS飞行大摇杆(原)	155元	5元	PS格斗手柄	35元	8元	PS分插	120元	15元	N64透明手柄	180元	10元
SS加速卡(原)	130元	8元	SS、PS双用振动枪	60元	8元	PS组装手柄(振动)	70元	8元	SS制转	60元	8元
SS加速卡(组)	45元	8元	PS振动脚踏板(枪)	80元	8元	PS记忆卡30区	45元	8元	220~110V电源	20元	8元
SS手柄(原)透明	90元	8元	PS枪(南梦宫原装)	230元	10元	PS记忆卡120区	65元	8元	SS、PS、N64三用大摇杆(原)	190元	20元
SS 3D手柄(原)	125元	8元	好日格斗手柄	25元	8元	DC振动器	248元	10元	SS、PS、N64方向盘	260元	20元
SS记忆手柄	100元	8元	PS组装手柄	13元	8元	DC原装手柄	248元	10元	HORI PS摇杆(原装)	85元	8元

(批发★启动)

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街15号

电话:010－63153732　　联系人:杨诺宾　　邮编:100050

乘车路线:6路、53路、102路、23路、15路、14路25路虎坊桥站下车



沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

金碟 VCD12 元/张，银碟 8 元/张，邮费一律 15 元。金碟目剧：10 元/张，银碟目剧 7 元/张

日本动画 VCD		特搜机动队	3CD	烈焰(杀人课)	2CD	宇宙海贼:		心跳回忆(动画版)VOL.1	1CD	千年女王(电影版)	2CD
		女神事务所(我的爱神)	3CD	暗黑破坏神	3CD	菜茵的黄金 1~4	4CD	圣斗士星矢:		橙路 TV 版 1-24 话	24CD
新世纪(剧场版)	4CD	新罗德岛战记英雄骑士传	9CD	东京巴比伦	1CD	海贼王	1CD	-真红之少年(剧场版)	1CD	安达充作品阳光普照	1CD
新世纪 TV 版	13CD	王立宇宙军	2CD	风之名	2CD	EAT-MAN(食人)	6CD	兽兵卫忍风贴	2CD	口袋怪物 1-30 话又名宠物小精灵	13CD
高达 W 停不了华尔滋(剧场版)	2CD	梦幻骑士	5CD	琥珀之追击(剧场版)	1CD	孔雀王系列:		伤追之人	5CD	十兵卫	1CD
高达 F91	2CD	六神魔合体	2CD	爆炎(剧场版)	2CD	-幻影城	1CD	圣子到 BOY	12CD	哥布拉(电影版)	2CD
高达 W	17CD	魔卡少女樱	6CD	魔法骑士-特别版(剧场版)	2CD	-鬼还祭	1CD	GTO 麻辣老师动画版 VOL.1	1CD	AD 警察	1CD
高达 ZZ	16CD	MAZE 爆热时空	9CD	亚基拉	2CD	-樱花丰穗	1CD	吸血鬼美夕(剧场版)	2CD	MASTER KEATONVOL.2	2CD
高达 Z	17CD	心灵(TO HEART)	1CD	橙路(剧场版)	2CD	高达 ATV 版 0-13 话	7CD	游戏王	5CD	大友克洋 MEMORTES	1CD
高达 0079 TV	9CD	巴别二世	4CD	幽灵公主(日语版)	2CD	A 子计划(奥)	2CD	电脑战队	2CD	金田一 TV 版	13CD
高达 0079-年中之战争	6CD	梦幻世界	1CD	VISITOR(日本第一部 3D 彩动画)	3CD	钢铁神兵	7CD	侍魂	1CD	尼克斯传记	6CD
高达 0080	3CD	游戏王	2CD	新世纪龙之子英雄登场(超重神)	1CD	侍魂-阿斯拉斩魔转	1CD	碧奇魂 TV 版 VOL.1-6	6CD	麻辣老师	6CD
高达 0083	6CD	龙机传承	1CD	天地无用-炎夏的耶诞节(剧场版)	2CD	新世纪 GPX	2CD	怪医秦博士	3CD	新吸血姬美夕	12CD
高达 MS08 小队	6CD	电脑刑事档案 808	3CD	TOHEART(走向森秋)	1CD	勇者斗恶龙	10CD	天空战记	3CD	头文字 D	9CD
高达 MS08 小队(电影版)	1CD	不可思议游戏	10CD	街霸 2	1CD	青空少女战队	4CD	真女神转生	2CD	火宵之月	2CD
高达-马沙之反击	2CD	WEIBRRENZ(白色猎人)	9CD	TOUCH 大学物语(接触)	2CD	学园幽灵	6CD	五星物语	1CD	99 格斗王	1CD
浪客劍心-镇魂曲(剧场版)	2CD	真孔雀王	2CD	GS 美神	1CD	烈火之焰	14CD	碧奇云 2(电影版)	1CD	特遣队	6CD
浪客劍心-追忆篇 1~3 集	4CD	真·女神转世	2CD/1CD	魔术士(奥梵)	4CD	青涩宝贝(伤感涂鸦)	12CD	七都市物语	1CD	魔法阵都市	11CD
超时空要塞 2	3CD	快杰蒸气侦探团	1CD	特搜机动队	3CD	太空战士Ⅷ	1CD	高达 MS08 小队完结篇	1CD	Q 版女神	4CD
超时空要塞-可有记起爱	2CD	LAIN(铃音)	5CD	破邪大星	3CD	魔法少女砂砂美	2CD	强殖装甲(电影版)	1CD	剑风传奇	13CD
超时空要塞-PLUS(加强版)	4CD	力古斯托宇宙战	6CD	城市猎人系列:		银河英雄伟说系列:		少女革命	3CD	饿狼传说	2CD
超时空要塞 TV 版	12CD	银河少女警察	1CD	-便衣女警	2CD	-白银之谷	2CD	浪客剑心 TV 版	12CD	超时空要塞 7	4CD
X 战记	2CD	地狱老师-神眉	1CD	-海滩之战	1CD	-污名	2CD	尾奇南-绝爱	1CD	超兽机神	2CD
青之 6 号 1~3	3CD	名侦探柯南		-百万黄金	1CD	-朝之梦	2CD	逮捕令 VOL.1	1CD	婚纱小天使	4CD
3×3 只眼圣魔传说(第二部)	3CD	-连续两大杀人事件	2CD	-爱与宿命连发枪	2CD	真三一万能侠	6CD	银河铁道 999	1CD	不可思议的游戏(青龙篇)	9CD
3×3 只眼(第一部)	4CD	-引爆魔天楼	2CD	99 城市猎人(剧场版)	2CD	世界之最后日	7CD	重战机(电影版)	2CD	鬼神童子	5CD(粤)
攻壳机动队	2CD	电影少女	3CD	魔鬼天使战警	3CD	冒险少女娜订亚	2CD	透逗魔道士 OVA 版	3CD	机动战舰	13CD(粤)
DNA	5CD	樱花大战(全集)	2CD	魔装机神 1~12 集	6CD	幽游白书(剧场版)	2CD	北斗之拳(电影版)	2CD	幽灵学园	4CD
世界末日	2CD	魔鬼学园	6CD	彼氏彼女神事 1~14 集	8CD	幽游白书 TV 版	24CD	银河英雄传说新的战争之序曲	2CD		
饿沙罗鬼	3CD	斗神传	2CD	炎魅之传 1~4 卷	4CD	英雄本色	2CD	不可思游戏(剧场版)	2CD		

动画 VCD(金)		天空之城	2CD	天地无用之炎夏圣诞	2CD	再生侠	2CD	强殖装甲	3CD	高达 W 之战场回忆	4CD
		新足球小将	5CD	超时空要塞 PLUS	4CD	罗德岛战记	6CD	强殖装甲(剧场版)	1CD	苍之流星	3CD
妖子-驱魔猎人	4CD	哥布拉	11CD	超时空要塞 MTV	1CD	罗德岛战记	2CD	众神之黄昏	1CD	斗神传	2CD
飞龙战士	1CD	宇宙骑士 2	3CD	飞跃巅峰	4CD	宫崎峻歌集	1CD	七都市物语(剧场版)	1CD	生化危机	1CD
JOJO 奇妙冒险	3CD	97 拳皇	2CD	金田一之歌岛杀人事件	2CD	高达-新机动武斗传 G	17CD	铁拳Ⅱ	1CD	心跳回快 MTV	1CD
光明战士	2CD	98 拳皇	2CD	百变狸猫	2CD	高达 0079	8CD	五星物语	1CD	CLAMP 学园侦探团	7CD
新同居时代	2CD	甲龙传说	1CD	美少女战士 剧场版	1CD	高达 08MS 小队	3CD	魔法阵都市	2CD	天地无用	2CD
不可思议的游戏	10CD	魔法王 电影版	1CD	风之谷	2CD	SD 高达	2CD	无责任舰长	3CD	听到涛声	1CD
超人学园	2CD	碧奇云 2	1CD	龙骑士战士	6CD	攻克机动队	2CD	幽灵公主	2CD	福星小子-圣水奇缘	2CD
圣斗士星矢-真红少年	2CD	万能文化猫娘	3CD	魔法提琴手	1CD	攻克机动队 M-66	1CD	吸血姬美夕	2CD	亚里安	2CD
饿狼传说	4CD	1000 年女王	2CD	魔剑美神(97 年剧版)	1CD	银河英雄传说-新的战争序曲	2CD	侍魂之破天降魔之章	1CD		
橙路 TV 版	24CD	毕业	4CD	魔剑美神(96 年剧场版)	2CD	天空战记	3CD	铳梦	1CD		
橙路剧场版	2CD	梦幻街少女(侧耳倾听)	2CD	超魔神英雄传说	4CD	天空战记	4CD	八云立	1CD		
大运动会	1CD	圣子到	12CD	冒险少女 剧场版	2CD	北斗之拳	2CD	真女神转生	2CD		

日本连续剧		自从遇见你	13CD	老师的奇遇	13CD	麻辣老师	12CD	高校教师	11CD	金田一·上海人鱼传说	2CD
		最后之恋	11CD	男人 35	11CD	邂逅	12CD	新·恋爱世纪	11CD	猎艳男孩	12CD
同一屋檐下 2	13CD	沙滩小子	12CD	兄弟	12CD	未成年	11CD	101 次求婚	12CD	天使的工作	12CD
世纪末之诗	12CD	一吻定情	12CD	恋爱季节	12CD	协奏曲	10CD	鬼之栖家	12CD	恶女	12CD
星之金币 2	14CD	人往高处爬	13CD	新·悠长假期	11CD	银狼怪奇	7CD	心跳回忆	2CD	东京大学物语	10CD
茶屋四姐弟	11CD	平安夜	10CD	午夜幽灵	12CD	远亲不如近邻	10CD	织田信长	2CD		

经典日本连续剧·金碟

东京爱情故事	11CD	邂逅	12CD	单身贵族	10CD	同一屋檐下 2	13CD	星之金币 2	14CD	爱情白皮书	11CD
跟我说爱我	11CD	织田信长	2CD	同一屋檐下 1	12CD	星之金币 1	12CD	恋爱世纪	11CD	心跳回忆	2CD

CD 金	幽游白书	魔法骑士	MAZE 爆热时空	超时空要塞 7 实况演唱会	最终幻想Ⅷ	久石作品集
	电影少女/原声集	3×3 斑Ⅱ圣魔传说	乱马 1/2	98 卡通精选	最终幻想Ⅶ 4CD/1CD	中华一番
	机动战舰	城市猎人精选辑	圣斗士星矢	日本卡通精选	万能文化的猎娘	神秘的世界
	女神事务所	圣剑传说 3CD	电玩精选合辑	浪客剑心	花样少年	美少女战士主题歌曲
	不可思议的游戏	罗德岛传说-吟游诗人 M 记忆	超时空要塞-遥远的回忆	英雄骑士传	海底两万里	灌篮高手主题歌曲

银碟	JA&G-001	樱花大战	JGA-067	超时空要塞 TV 版主题歌、插曲总动员	JZ-088	机动战士精选集 1
	JA&G-012	纯爱手札/藤崎诗织	JGGG-04	新世纪 EVANGELION (剧场版)真心为你	JZ-090	纯爱手札/歌曲精华篇 3
	JA&G-037	樱花大战/歌谣全集	JGGG-085	宫崎骏作品选华集 VOL.3	JZ-091	幽游白书歌唱大集合
	JA&G-041	超级机器人大战 F/完结篇	J91KMA-094	机动战士主题歌集	JZ-092	99 年最新卡通歌曲精选 3
	JGA-048	罗德岛战记精选合辑	J91KMA-140	浪客剑心最新版精选曲	JZ-093	99 年最新卡通歌曲精选 2
	JGA-064	新世纪 EVANGELION VOL.1	JZ-087	古灵精怪(橙路)歌曲精选		

邮购注意事项

1. 请在邮局汇款，写清详细地址，在附言栏注明所购 VCD 名称，多写几个备选节目。
2. 汇款后 5-6 日后可来电查询，查询时请说清汇款具体日期和姓名
3. 刘晓日易、李一平、董伟国、尤洪亮、张贺冬、广东名苑大厦 904 房，王乐、赵亮，你们的包裹已退回我店，请速来电话与我店联络
4. 因某些原因，请玩友对邮购有疑问尽量来电查询，勿写信。
5. 邮购的玩友汇款地址请写总店地址。 收款人：陆红疆

总店地址(汇款)：沈阳市铁西区南八中路 78 号 **收款人(联络人)**：陆红疆
邮政编码：110023 **邮购联络人**：张小姐 陆先生
电话(传真)：024-25850632(8:00-20:00) 024-25846204(21:00-22:00)
乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车，沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。
分店地址：五爱市场东区 745 档(音像行附近) **联络人**：陆红疆、李锋
电话：(0)13604053332 90848799

广 告

鞍山益友平价电器商行 邮购价目（此报价 2000 年 2 月 1 日前有效）

本店承诺： 所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，热销品种库存 100 件以上，确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起 8—25 天均能收到物品，因远近不同，所需时间有长有短，为了维护您的利益，汇款 30 天没有收到物品的请与本店保持联系以便及时解决。

无条件免费换卡： 凡是见此广告购卡，在保持绝对全新的前提下，无论什么原因均可邮回本店换同价新卡，免收换卡手续费。

正版 GB 卡适用于所有 GB 机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块，买卡后可办理免费换卡。

GB 单卡	牧场物语 2 代(彩)	46 元	幽游白书第四弹	14 元	心跳回忆(体育篇)(彩)	45 元	口代妖怪(红)	16 元	国盗物语	12 元
	大盗伍佑卫门(彩)	29 元	街头霸王 2 代	14 元	怪兽最强决战(彩)	29 元	口代妖怪 4 代(黄 8M)	25 元	圣剑传说	29 元
	大贝兽物语 2 代(彩)	38 元	月影村的怪物	16 元	海陆空大战略 2 代(彩)	30 元	口代妖怪 6 代(彩)	29 元	泡泡龙(普/彩)	13 元/29 元
	女神转生 1 代/2 代(彩)	29 元	暗黑封印 1+2	19 元	比卡丘弹珠台(彩)	29 元	格斗学园(彩)	32 元	饿狼传说 3 代	14 元
	魔法泡泡通(彩)	29 元	三国志(中文)	15 元	魂斗罗 6 代	13 元	超级炸弹人(彩)	29 元	斩红郎无双剑	17 元
	R—TYPE(彩)	29 元	98 足球 FIFA	14 元	洛克人 8 代	18 元	名侦探柯南	15 元	口袋恋爱	16 元
	恶么王(彩)	29 元	口代妖怪 3 代(青)	16 元	天使之翼	16 元	荒原大镖客(彩)	26 元	天外魔境 2 代	18 元
	音乐 DJ(彩)	29 元	超魔神英雄传	18 元	SD 飞龙拳	16 元	大富翁(彩)	29 元	96 格斗天王	13 元
	风中奇缘	14 元	萨尔达传说(彩)	29 元	实况足球(普/彩)	17/45 元	心跳回忆(文艺篇)(彩)	45 元	口代妖怪 2 代(绿)	16 元
	比卡丘大冒险	14 元	罗德岛战记(彩)	28 元	大海战	12 元	坏玛莉 2 代(彩)	39 元	第二次机器人大战(中文)	24 元
	光之继承者	29 元	鬼太郎	18 元	热血硬派	12 元	游戏王(彩)	29 元	勇者斗恶性龙怪兽篇(彩)	39 元
	SD 机械大战	29 元	花木兰	12 元	牧场物语	16 元	信长野望 2 代(彩)	29 元	太空战士 4 代(中文)	25 元
	滑板小子	16 元	三二四驱车 2 代	16 元	大贝兽物语	18 元	蓝球飞人 2 代	15 元	麻雀王(彩)	32 元
	复仇者	18 元	小叮当 2 代(彩)	29 元	美国 F—15 战机	15 元	忍者龙剑传	12 元	魁男塾	12 元
	口袋怪兽大竟赛	22 元	口袋卡片(彩)	29 元	吞 3/英雄传(中文)	16 元	世界英雄 2 代	15 元	恶魔城	20 元

正版 8 位 FC 机用文学卡适用于小霸王，小天才，裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块买卡后可免费换卡

FC 文字卡	魔神英雄传(中/日)	45/28 元	圣火列传(中文)	23 元	外星战士 2 代(中文)	55 元	第二次机器人(中文)	33 元	绝代英雄(中文)	55 元
	三国志 2 代	33 元	三国志 5 代	26 元	神秘金三角(中文)	35 元	太空战士 1+2	33 元	天王降魔传(中文)	35 元
	三国志 3 代(中/日)	65/26 元	三国一雄霸天下(中文)	65 元	西楚霸王(中文)	65 元	魔域英雄传(中文)	45 元	夺宝小英豪(中文)	45 元
	萨尔达传说(中文)	29 元	第四次机械人(中/日)	55/33 元	隋唐演义(中文)	55 元	勇者斗恶龙 3 代(中/日)	55/33 元	魔神法师(中文)	55 元
	圣火徽章 3 代(中文)	34 元	勇者斗恶龙 4 代(中/日)	65/34 元	甲 A(中文)	65 元	勇者斗恶龙 2 代(中文)	40 元	杨家将(中文)	45 元
	成吉思汉/无朝	26 元	决战太平洋(中文)	55 元	帝国风暴(中文)	55 元	战国群侠传(中文)	55 元	太空战士 3 代	33 元
	三十六计(中文)	45 元	基督山恩仇记(中文)	45 元	圣火徽章 1 代/5 代	33/36 元	英烈群侠传(中文)	65 元	东周列国(中文)	55 元
	勇者斗恶龙(中文)	45 元	上海大享(中文)	45 元	侠客情(中文)	55 元	魔法门(中文)	55 元	三侠五义(中文)	65 元
	太空战士(中/日)	55/25 元	三国忠烈传(中文)	55 元	太空战士 2 代(中/日)	55/26 元	魔道去阴谋(中文)	34 元	八宝奇珠(中文)	65 元
	重装机兵(中文)	33 元	爆笑三国(中文)	65 元	吞食天地 3 代(中文)	33 元	风云(中文)	45 元	少年游侠(中文)	65 元
	封神榜(中文)	33 元	水浒传(中文)	55 元	荆轲新传(中文)	23 元	楚汉争霸(中文)	55 元	圣火徽章 1/2 代(中文)	65/65 元

以下四种卡无包装盒无说明书：老 64 合 1 无重复 22 元　18 合 1 超智慧大全 17 元　97 回归京港拉力赛 14 元　99 格斗王 28 元(有包装盒)

大量收购二手 GB 机。普机 110 元，薄机 140 元，可以做价换全新 GB 机或其它商品，外表完好能正常使用，寄到本店当天邮局付款。　原装 GB 套机主机 + 电源 + 皮套 + 手柄 + 背包 + 放大镜 + 原装电池。全新超薄机 295 元单机 260 元，全新彩机 525 元，单机 490 元，二手普机 165 元，单机 130 元，二手薄机 195，单机 160 元，邮费套机 30 元，单机 20 元。

正版 16 位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡盒的 16 位世嘉 1 型、2 型机手掌机全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒 1 个，说明书一本内装记忆电池一块

MD 卡	三国志 5 代(中文)	30 元	超级大富翁(中文)	29 元	悟空外传(中文)	29 元	三国乱世群英(中文)	29 元	众神遗产(中文)	29 元	超级大富豪(中文)	59 元
	梦幻模似战 2 代(中文)	29 元	武将风云录(中文)	29 元	皇帝财宝(中文)	59 元	太空战士(中文)	29 元	封神榜(中文)	30 元	书页奇缘	15 元
	水浒传(中文)	30 元	铁木真(中文)	59 元	吞食天地 3 代(中文)	30 元	爆笑三国(中文)	69 元	三国志 2 代(中文)	29 元	超级排球	6 元
	信长霸王传(中文)	29 元	大战略 2 代(中文)	29 元	三国志 3 代(中文)	29 元	大航海时代 2 代(中文)	29 元	亚瑟传说(中文)	29 元	机动劲旅	6 元

MD 动作卡	超极大金刚	45 元	双枪	15 元	V 形战机	6 元	F22	10 元	12 人街霸	15 元	007 情报员	6 元	暴力橄揽球	6 元
	弹珠台	6 元	大旋风	6 元	四天明王	6 元	过关神色	10 元	音速 3 代	15 元	中国象棋	10 元	霹雳历险记	6 元
	米老鼠二代	6 元	古楼战记	6 元	战斧	6 元	F－15 战斗机	10 元	魂斗罗 2 代	15 元	雷鸟 4 代	10 元	魔法宝石	6 元
	决战空间	6 元	米老鼠与唐老鸭	10 元	台球传奇	10 元	战斧 3 代	10 元	外星王子	15 元	地球虫 2 代	25 元	米老鼠	6 元
	玩皮熊	6 元	BB 鸟	10 元	超级忍	6 元	兔宝宝	6 元	音速 4 代	15 元	幽游白书	25 元	狒狒传说	6 元
	摩那哥赛车	6 元	格斗英雄	10 元	顶级赛车 2 代	10 元	HQ 追踪赛车	6 元	街头赛车	10 元	魂斗罗	15 元	天使之翼	6 元
	昆早军团	6 元	百变雄师	10 元	七龙珠完结篇	21 元	忍者蛙	6 元	暴力克星	10 元	鬼屋 3 代	15 元	快打拳头	6 元
	大枪恐龙	6 元	黑水海盗	15 元	碎烈暴风	16 元	苏丹之剑	6 元	沙丘 2 代	10 元	七龙珠	15 元	武士魂	11 元
	达尔文战机	6 元	亚特兄弟	15 元	变形金刚	10 元	光电战机	6 元	超级忍 3 代	10 元	割喉岛	15 元	红色战区	15 元
	卡通兰球	6 元	战斧 5 代	15 元	仓库番	7 元	超级飞猿	6 元	花式台球	10 元	主题公园	15 元	O 林赛车	15 元
	重装机兵	6 元	杨家将	27 元	终级战役	16 元	火枪英雄	10 元	西部枪声	6 元	真实谎言	15 元	神奇男孩	6 元
	空中击落王	6 元	蓝球飞人	15 元	肥瘦大盗	6 元	摩那哥 2 代	10 元	影武者	6 元	雷电传说	10 元	热血足球	6 元
	松鼠先生	10 元	音速 5 代	29 元	音速小子	6 元	森林守护神	6 元	双截龙 2 代	6 元	空牙	10 元	武士道	15 元
	温布顿网球	10 元	侍魂	25 元	奥运会	6 元	魔法泡泡通 2 代	25 元	异形风暴	6 元	汤姆与吉瑞	10 元	闪电少女	10 元
	特种部队	10 元	豪血寺一族	25 元	滚动方块	6 元	台湾大享	24 元	大富翁	6 元	战场之狼 2 代	10 元	蝙蝠侠与罗宾	15 元
	蚂蚁英雄	10 元	洛克人全集	15 元	梦幻战机	6 元	99 足球	17 元	空战克星	6 元	摇滚赛车	10 元	消失的世纪	10 元
	芭比娃娃	10 元	四人组 2 代	15 元	兽王记	6 元	雪山兄弟	15 元	武装雄英	6 元	格斗三人组	6 元	未来战士	15 元
	海豚 2	15 元	鸟人战队	15 元	98 格斗王	24 元	DJ 男孩	6 元	孔雀王 2 代	6 元	坦克	6 元	宇宙格斗王	6 元
	机械战警 4	15 元	龙虎拳	15 元	超级玛莉	15 元	小叮当	6 元	联合大作战	10 元	赌神	6 元	地狱火战机	6 元
	森林王子 2	15 元	越空狂龙	15 元	真侍魂	16 元	泡泡龙	6 元	忍无可忍 2 代	15 元	雷鸟 3 代	6 元	宇宙忍者	6 元
	冲破火网	6 元	忍无可忍	15 元	侏罗纪 3 代	29 元	超级机车大赛	6 元	美国队长	10 元	蜘蛛人	6 元	海豚 3 代	10 元
	丰普森	6 元	阿拉丁	15 元	四人组 3 代	25 元	魔王连狮子	6 元	交交交	6 元	北斗神拳 2 代	6 元	两个外星人	10 元
	音速 2 代	10 元	米格 29	10 元	对打神龟	15 元	死亡游戏	6 元	文素赛车	10 元	外星战将	6 元	银河武者	6 元
	超人	10 元	688 潜水艇	10 元	侏罗纪 2 代	15 元	恐龙兄弟 2 代	16 元	兰波 3 代	6 元	火爆警长	6 元	机动双警	6 元
	无敌飞狼	10 元	松鼠大战	10 元	复仇者	15 元	98 足球	17 元	钓鱼王	6 元	生物大战	10 元	战神	10 元
	海盗船	10 元	战斧 4 代	10 元	世界英雄	15 元	真人快打 4 代	29 元	小鬼当家	6 元	魔界大法师	15 元	沙漠风暴 3 代	15 元
	猫抓小鸡	15 元	蝙蝠侠	6 元	漫画地带	15 元	饿狼传说 2 代	25 元	冰上曲棍球	6 元	音速弹珠台	10 元	宇宙达人	6 元
	星际之兵	15 元	机械战警 3 代	6 元	实况足球	15 元	美少女战士	15 元	俄罗斯方块	6 元	双截龙 3 代	16 元	原始人	6 元
	铁拳 2	15 元	战斧 2 代	6 元	印地赛车	15 元	迅雷行动 3 代	15 元	小美人鱼	6 元	绿狗	6 元	异形战士	15 元

真正 100% 兼容台湾主板 MD2 型机内置制式换卡 NTSC－PAL 制式卡带全兼容，付双手柄，AV 盒，AV 线，RF 线，电源推广价 110 元，邮费 30 元质保 2 个月。

配件类	GB 普/彩/薄小背包	各 8 元	通用 AV3 分插	18 元	PS 连机对打线	8 元	GB 格斗手柄普/薄/彩	5/6/8 元	PS2 代中文金手指卡(送新书)	29 元
	PS120B 记忆卡(芯片)	45 元	PS 格斗手柄	14 元	GB 普薄两用放大镜带灯	9 元	SS/PS S 端子线	各 8 元	彩色 GB 专用放大镜(带灯)	9 元
	PS 背包 19 元		SFC 手柄	19 元	GB 薄/普/彩可充电池组	39 元	SS/PS 标准手柄	15/7 元	PS 彩色透明带 VR 双振动手柄	49 元
	SFC 磁碟 10 张起	1.8 元	PS 2.0 版金手指电影卡	230 元	MD 主机/掌机电源各	8 元	PS15 格透明记忆卡(芯片)	20 元	SS/PS 21 针 RGB 线	9 元
	GB 镜面(带贴膜)普/薄/彩	各 5/6/8 元	原装 3D 专用光头	79 元	PS 鼠标(送垫)	32 元	PS 15 格记忆卡(芯片)	14 元	PS 彩色月形格斗手柄	29 元
	GB 电源普/薄/彩各	5 元	MD 六建小手柄	4 元	PS30 格记忆卡(芯片)	32 元	MD 二型机 AV 转换盒	7 元	各种 GB 连机对打线均	9 元
	GB 皮套普/薄/彩	各 6/6/8 元	各种手柄导电胶	3 元	GB 普/薄/彩三用 007 背包	36 元	MD 连发摇杆大手柄	8 元		
	PS 专用制转	26 元	36 片 CD 册	14 元	MD 飞行摇杆	18 元	光盘保护膜 50 张	1 元		

邮购方法： 单价 + 邮购费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费 10 元一个，2 个 13 元，以后每多一个加 3 元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人名址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

汇款地址： 辽宁省鞍山市 302 信箱邮购二部　邮编：114033 收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210

广　告

成都先锋电玩、游戏机、卡通VCD专营店　批发 零售

主机类

日本原装索尼机(9001、9002、9003+直读、双手柄、电源AV线) 1100元　邮费:50元

世嘉128位DC机(主机+手柄、电源AV线)　1580元　邮费60元

GB彩色机520元,GB黑白机270元,邮费30元

日本动画片300余种,彩面珍藏版10元/片,日语发音,中文字幕,以下金碟都可拆单卖,日本连续剧,音乐CD,10元/片

名称	碟数	名称	碟数	名称	碟数	名称	碟数	名称	碟数
高达W	17CD	新世纪福音战士TV版	13CD	魔女宅急便	2CD	幽游白书剧场版	2CD	浪客剑心追忆篇	3CD
高达Z	17CD	新世纪剧场版	4CD	侧耳倾听(金)	2CD	剑风传奇	13CD	浪客剑心特别篇	1CD
高达ZZ	16CD	超时空要塞TV版	12CD	圣传(金)	2CD	烈火之炎	14CD	心跳回忆	1CD
高达V(金)	17CD	超时空要塞Ⅱ	3CD	X战记	2CD	橙路TV版	24CD	名侦探柯南	
高达G(金)	17CD	超时空要塞PLUS	4CD	东京巴比伦(金)	1CD	橙路剧场版	2CD	~引爆摩天楼	2CD
高达X(金)	17CD	超时空要塞可曾记起爱	2CD	学园侦探团(金)	7CD	橙路OVA(金)	3CD	连续两大杀人事件	2CD
08MS小队	6CD	超时空要塞D7	4CD	魔卡少女樱	10CD	魔法阵都市	11CD	14番目之标	2CD
高达0079	6CD	城市猎人:天才犯罪教授	2CD	魔法骑士(金)	7CD	碧奇魂	6CD	世纪末魔术师	2CD
高达0080	3CD	爱与宿命的连发枪	2CD	魔法骑士特别版	2CD	猫眼三姐妹(金)	4CD	大友克洋	
高达0083	6CD	便衣女刑警	2CD	DNA²	5CD	天空战记(金)	4CD	记忆	2CD
高达0083剧场版	2CD	百万黄金阴谋	1CD	电影少女	3CD	天空战记	3CD	世界末日	2CD
SD高达(金)	2CD	海滩之战	1CD	福星小子剧场版	2CD	真孔雀王	2CD	光明战士	2CD
W高达战场	4CD	99城市猎人	2CD	不可思议游戏	19CD	孔雀王幻影城	3CD	麻末鬼屋	2CD
W高达无尽的华尔兹	2CD	3×3只眼转生之章	4CD	不可思议剧场版	2CD	鬼神童子(金)	1CD	少女革命	3CD
高达逆袭的夏亚	2CD	3×3只眼圣魔之章	3CD	地狱侦探团	9CD	鬼神童子(金)	2CD	强殖装甲凯普	1CD
高达F-91	2CD	天空之城	2CD	天地无用OVA版	8CD	地狱先生	1CD	凯普(金)	3CD
罗德岛战记(金)	6CD	幽灵公主	2CD	天地炎夏圣诞	2CD	太空战士8	1CD	水晶国传说	2CD
新罗德岛战记	9CD	风之谷	2CD	天地无用LOVE舞	2CD	青之6号	3CD	棒球英豪大学篇	2CD
攻壳机动队	2CD	再见荧火虫(金)	2CD	樱花大战	2CD	五星物语	1CD	棒球英豪H_2(金)	20CD
攻壳机动队M66(金)	1CD	龙猫(金)	2CD	金田一少年	10CD	浪客剑心TV版	12CD		
青涩宝贝	12CD	LAIN	5CD	幽游白书TV版	24CD	浪客剑心镇魂歌	2CD		

本店信誉至上,款到24小时内发货,索取价目表请付一元邮资。

总店地址:成都市磨子桥成都电脑城对面,百脑汇资迅广场四楼417号　电话传真:028-5545583(5432248)　013008154785

一分店销售部:成都市东华电脑城软件区92号柜　　二分店销售部:成都市磨子桥成都电脑城3楼366号

邮购地址:成都市玻璃厂吴国德收　邮编:610051

天津海虹游戏专卖　专业邮购

玩友神州社会员杨子江开办
(LV.64,排名第一)
闯关族挚友,信誉的保证

土星节目(金)300余种,20元/张,免邮费,10片以上15元/张,邮费1元/张

土星金碟

新忍传、守护英雄、花小路大作战、炸弹人、3D炸弹人、洛克人×4、盗墓者、索尼克合集、索尼克R、快打刑事、破坏城市、VR战士对格斗之蛇、豪血寺一族3、东京番外地(2CD)、少年街霸2、少年待霸3、街霸合集(2CD)、VR战士2、Q版VR战士、96拳王、97拳王、战斧格斗、恶魔战士3、格斗之蛇、电脑战机

斩红郎无双剑、真人快打4、真人摔角、98NBA、98世界杯足球、十项全能运动会、冬季奥运会、98滑雪、桌球3、心跳回忆~永远在一起、病毒(3CD)、育成足球(1、2、3)、黑之断章、下级生(3CD)、月花雾幻谭(2CD)、异灵(EO,4CD)、同级生(2CD)、生化危机、新世纪EVA(4CD)、世嘉拉力、梦游美国、F1赛车、TT摩托、暴力摩托、赌城拉斯维加斯、同级生麻将

麻将四姐妹、究极麻将R、麻雀狂时代、上海麻将、泡泡龙1、3、花组对战、死亡之屋、战区51、美苏坦克战、高达3、飞龙1、2、四国战机、海底大战争、战国、1945 Ⅰ、Ⅱ、VR特警1、2、武装雄狮1、2、银河之星、格兰蒂亚(2CD)、白发魔女、天外魔镜(2CD)、亚鲁巴外传、公主王冠、光明与黑暗、光之继承者2、水浒108星

三国志4、5、光明力量1、2、3、命令与征服(2CD)、龙之力量1、2、少年军团、大航海时代2、大航海外传、便利店时代、大战略1、2、3、机器人大战完结篇、樱大战1(2CD)、2(3CD)、魔兽争霸、救火奇兵、街(2CD)、侏罗纪公园、苍穹红莲队、雷电风暴、怒首领峰、皇家骑士团、神凰拳、梦幻之星合集、魔女赌场、仙剑奇侠传、信长将星录

恶魔城、太阁立志传2、太阳表决

PS金碟

太空战士4、5、前线任务决择、心跳回忆——虹色青春、心跳回忆——彩之爱歌(2CD)、异度装甲(2CD)、音乐跳豆(舞王)一代、妖精战士 怪物篇、三国4中文版、大航海时代2、大航海外传、妖精战士1、2、皇家骑士团2、四国战机特别版、三国志霸王大陆、实况沙罗曼蛇

SS真人冒险大作幽灵8CD,40元送攻略,邮费5元

配件名称	价格	邮费
PS记忆卡(组)	20	8
PS透明记忆卡(IC)	20	8
PS全IC(4个)记忆卡	40	8
PSIC记忆卡	25	8
PS制转	30	8
PS手柄(组)	8	8
PS VCD卡	215	10
PS金手指	25	8
PS金手指+书	40	10
PS　AV线	8	8
PS S端子线	15	8
PS振动手柄(原)	125	10
PS格斗手柄	18	8
跳舞地毯	60	20
R4赛车手柄	80	10
PS仿N64手柄	30	10
PS仿N64手柄(振动)	80	10
PS鼠标	38	8
PS手柄四分插	60	10
PS、SS、N64三用方向盘(振动)	200	30

1、日本卡通片,音乐CD数百种,金碟15元/张,邮费1元,另本店开展卡通片出租业务(只限本市),细则请来电咨询

2、大量PS节目,4元/张,10片起邮,邮费每张1元,因销量很大,购时请注明备换节目

3、小本PS攻略书,40余种,2元/本(含生化危机3),邮费2元/本,圣剑传说彩本攻略10元,邮费5元

4、本店重信誉,所发节目,配件均上机测试,款到24小时发货,敬请索取价目表。节目表装订成册,5元一份,地址:天津和平区兴安路185号,电话:022-27308685　邮编:300020　联系人:杨子江

5、广州分销商(专业批发)电话:020-81914266(邮购免打)　联系人:李先生　　1、PS宝鉴(自PS史上所有游戏目录及图片,商家玩家必备);2、另有大量游戏台历及年历

地址:广州西堤二马路8号南泰B077-7

广 告



电子游戏与电脑游戏 三周年纪念号

本纪念号收藏性及观赏性兼备，印刷超豪华，80页全彩，而定价为创纪录的6.5元!!

在纪念号中内容丰富，包括本刊三周年简要回顾、流行主机及推荐游戏以及电子游戏相关文化的专题文章等等。最为珍贵的是本书中还收录了有关编辑部许多异闻趣事，是所有"T&P"新老朋友不容错过的最佳选择!!!

北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)
邮编:100085　咨询电话:010－62924382

6.5元!!

《剑魂》

144面彩页
48面黑白页



本书是由"电子游戏与电脑游戏工作室"全力制作，全面收录了SNK著名格斗游戏"侍魂"系列所有作品的人物设定彩图及原稿，每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

《剑魂》不仅是铁杆玩家收藏的首选，同时也是喜爱漫画的朋友参考的最佳资料。书中图片数量近千幅，印刷之精美，可以说是同类书刊中的佼佼者!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: 25元!!

《剑魂·续》即将推出!



同样是剑
但此次登场的将是圣剑
圣剑——兰古利萨
"兰古利萨的传说"珍藏版画集
即将与广大读者见面!
书中收录了漆原智志为
"梦幻模拟战"系列绘制的
所有插图
此外还有其它精彩附录

本书144页彩页，32页黑白页
进口铜版纸印刷，
精美绝伦，收藏之极品!

定价仅为: 22元!!

电子游戏与电脑游戏 1999年上半年合订本

预计将于近期上市!敬请各位读者留意!



全书共480页，收录了1999年1月至6月期刊中的内容精华。无论你是新朋还是旧友，都可充分体会到本书在实用性和收藏性两方面的珍贵价值!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: 28元!!

电脑游戏最新指南与攻略



该书是由"电子游戏与电脑游戏"工作室所制作的唯一一本电脑游戏类专门书籍，书中有大量完全攻略及秘技，是初玩者进入电脑游戏世界的最佳助手。全书20面彩页，224页黑白页，制作细致，内容丰富!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: 22元!!



最终幻想VIII

小说(五)

回到过去……就可以改变一切吧。艾露,听见了吗?把我送到过去!在莉诺娅倒下时的那一刹那!

我想着救莉诺娅的方法,我呼唤着艾露的名字。但是没有人回答我。

留给我的都只是莉诺娅闭着的双眸和空虚的灰暗。

残阳焚烧着破碎的海天,将那波浪染成一层金黄的尘衣。我,负着莉诺娅向着似乎永远不能到达的ESTHAR而去。莉诺娅如此安静地伏在我肩上,完全没有声息。我听着自己的脚步一路漫延下去就似泼倒在地上的水痕。……看起来很远呢……真没想到那里是如此的遥不可及……我……能够做什么?到ESTHAR…找艾露吗……见到艾露的话,又可以解决什么呢?我……在改变吗……

我终于抵受不住心中的重负,将莉诺娅放了下来。流动的金辉,莉诺娅仿佛恬静的笑容,大家做什么呢?在笑我?还是在生气?……我在想些什么……我……真的是不顾别人的想法,因为讨厌别来关心自己……因为不想让别人知道自己的心事,一直想封闭自己……斯科尔是个没有思想,连想干什么也不知道的家伙,如果大家是这样想我的话就好了……我希望现在所做的事都能瞒着大家。莉诺娅……

我像是一个只知行走的机械人,背负着不能放下的负担,一直走到车站。

"已经很迟了……斯科多"珂斯蒂斯永远带着其他意味的注视此刻却显得有些伤感。

扎尔路到了莉诺娅边上:"公主还在睡觉吗?"

珂斯蒂斯也走过来:"如果王子吻吻她的话,或许会醒过来的。"

"你们来这边就是为了说这些吗?"我能请楚地感到自己语气的冰冷。

伊迪娅说阿尔提米西娅依然存在着,无伦何时都能支配她的身体,为了保护自己的身体,也为了舍弃魔女力量的可能,她要和我们一块去ESTHAR去找奥丹博士。

没有止境的跋涉,枯燥的旅程,不过为了莉诺娅,这未卜的前程我绝无反顾地会踏下去的。

这是什么地方,一个研究所吗?对了,我们三个被抓到LUNATIL PANDORA研究所工作,不过该死的警备兵却连饭盒都不给我,让我饿着肚子工作吗。一会儿又要我到上层的研究室帮忙。从一位难友口中听说这里正在研究打倒亚德尔的方法,但没想到警备却因为我们私下交谈而要责打那工作员,无奈之下只有伸出拳头了。

与基罗斯、沃德会合后,我们决定将艾露救出,一块逃离。坐电梯到了上屋的研究所,却听见奥丹博士正在与助手交谈。既然得来不费工夫,何妨一听。

"如果要把LUNATIC PANDORA作为武器使用……首先得解决足够供它移动的能量。博士请考虑一下现在的情况……什么时候想到这么大胆的方法?

"你们忘了吗?为了观察月面的情况,才建立LUNASIDE BASE的……这个预算是这间研究所的数千倍,不,听说是数万倍的费用。"博士显得异常气愤。

"为了要研究魔女……所以听说要在世界名地寻找要些特别的女孩……我也有女儿,这样很令人心痛……实际没有她们亲人的承诺吧?"

"为了这个研究,她们都会'高兴'的,这就行啦。"

我们不太明白他们所谈论的是什么,来到研究所门前遇上了博士的助手,他说奥丹博士仍未找到对付亚德尔的方法,但对艾露这女孩却很感兴趣。我们捉住意图逃跑的博士,终于探知了艾露的所在。一路打破阻截,在下屋的牢房内找到了艾露。

"拉古那叔叔!"我面前又出现了这个可爱女孩的纯真笑容。"

"现在来救你了,虽然有点迟……"我抱起了她。

我又自幻境 中醒来。ESTHAR,这座高度科技化到奇异的城市在我们的面前,我们来到了总统府。

"我希望能靠博士的力量来令我摆脱未来的魔女。"伊迪娅很直接地提出了自己的要示。

那着装奇特的博士有点漫不经心地回答:"这很简单吗,只要与她隔离就可以了。我奥丹是没什么做不到的。"

大总统辅助官向我说道:"你想见艾露吗?"

我的心中满是紧张和兴奋:"她在那儿?我,还有莉诺娅"都不能不见到她。你们不能拒绝,如果拒绝我的话,我会……"

小丑般的博士却是暴跳了起来:"你当我是人质吗?蠢材!"

"你叫我蠢材也好,快让我们去见艾露!"

那博士走过去看了看莉诺娅:"让你们见艾露也行,不过那是有条件的,就是要将这个女子交给我观察。"

大总统辅助官:"怎么样?要见到艾露总得有点代价,这个女子就是交换条件。"

伊迪娅也向我道:"照他们说的做吧。"

我犹豫片刻,看了看无任何起色的莉诺娅:"绝对不可以用莉诺娅来做古怪的试验!"

我们按照辅助官所说来到LVNA GALE,等候多时的职员将我们带到发射台。安杰罗向我跑过来,我蹲下慢慢抚摸它的头顶,我们的眼神彼此都描述着"担忧"两字。我轻轻地,告诉安杰罗,也告诉我自己:"放心吧,将莉诺娅交给我。"

做好一切准备后,我带着莉诺娅进入了太空舱。要离开踏着的大地了,在空中一无凭依的情况以前还没有经历过。始终挥不散的担忧之云,笼罩着我。,我慢慢进入了冬眠状态……

动荡像是一块块溶解的冰湖,将我催醒,我们在空中飘浮一阵方才找到重力的感觉。这是卫星站了,在深邃的宇宙中。曾经抬头仰望此刻就在身周的星辰的地方,在何处呢?

我将ESTHAR大使的介绍书交给了工作人员。一位医务人员走去观看莉诺娅的情况:"呀!17岁左右的女孩子吧 ……死了?"

"不要碰莉诺娅!"听见那两个字,激动的情绪化作一片电光从口中泄出。我走到莉诺娅身边,不允许任何人轻易接近她。

"我知道你们的情况先把她留在医务室,我还有话要说。"工作人员比艾特让我把莉诺娅放在了医务室床上,随后将我带到控制室。他们让我观看月面的情况:无数丑陋的生物正蠢蠢欲动。

"月面上充满了怪物:照此发展下去会落到地面。人们将这种现象称为'月之泪'。月面是怪物的世界,它们集中在月球的一点内,如果月之泪发动的话……历史便会重现。"

我无心听他们说下去,只是一心想找到艾露。当得知艾露就在上层房



没有你的时空

间后，就立刻赶去。在途中听见研究员的对话，方才有些明白这里发生的事：17年前ESTHAR是被邪恶的亚德尔所支配，后来终于有个勇敢的人（现在的大总统）将她封印，并放逐到这里。由于封印亚德尔的装置是由特殊材料制成，不会受到外界的任何电波或音波干扰。为了不让亚德尔复活，大总统就经常来这是监视。

我一直跑到了尽头的房间，艾露静静地坐在那里。"真的很对不起，将你们卷人到这件事中来。"

"不用客气，因为我已经明白了你所做的事。我们还能帮上忙吗？"

"当然！因为你们，让我明白到自己所喜爱的东西。虽然过云是不能改变的，但只要能够确认到就己经足够了！很感谢你们。"

"不用客气！我还有事要拜托你。你不是说过能改变过去吗？"

"我只能看到一些自己不知道的过去，虽然所见到的过去与现在不同，但其实改变的只是自己，并不能改变过去已经发生的事。"

我心中仿佛浇下一个黑洞。"是这样吗？真的不能改变过去？我想确认一下。请将我送到过去的莉诺娅体内，我想知道她身上发生过什么事。然后告诉她现在的危险。"

"我很想帮你，我也不希望她死去，但我不认识莉诺娅，所以很难做到。不是说过吗，我只能将认识的人送到认识的人体内。"

"我已经带着艾露向医务室走去，但却在这时响起了警板。我让阿巴因保仿艾露躲往控制室，跑到医务室后惊喜的发现，莉诺娅站了起来。但随 之而来的却是更强烈的惊异。莉诺娅她摇摇晃晃地前行着，身上好像被无数无形的丝线所牵引着。我想接近她，但一股强大的力量将我远远弹开，我再走近，结果却仍是这样。我惊恐万分地跟着她到了控制室。

"这是要解除亚德尔的封印装置吧。"比艾特皱着眉。

"快看月面！"阿巴因惊呼道。

那原本就被许多斑点笼盖的月面，又涌出了无数扑腾不休的怪物，空间被异常的热力扭曲，"月之泪"发动的阴影正向四面八方辐射 着。莉诺娅此时却已穿上了太空衣到了舱外，无论我如何呼唤她都不给我回答，我也只能穿上太空衣跟着她出去。在打开闸门时遇上了从太空返回的大总统。但他们非但没有阻止莉诺娅，反而在我要出去时关上闸门，并要求我留下保护艾露。我只能眼睁睁地看着莉诺娅接近封印装置，帮亚德尔解除了封印。妖异之光顿时充斥空间，亚德尔坠落在太空深处，留下未明的灾祸。

"莉诺娅！"我嘶声 呼唤，尽管知道这样没有用。

"你要保护的人不是我，而是莉诺娅。在你的脑海中充满着她的影子，而她的脑海中也同样充满着你的影子，你继续呼唤她吧。"艾露冷静而轻柔的声音冲淡了我的绝望。

"拜托……将我……送到莉诺娅体内。"我近乎乞求。

"我没有信心保证绝对能够将你送去。"

我们要进人救生舱，离开这里。在进人救生舱之前，激动的我再一次请求艾露："求求你！我第一次有这样强烈的想法，快把我送到莉诺娅的记忆里！"

艾露静静看了我一眼，终于缓缓地点了点头："……明白了……但可能会遭到失败的……这样也可以吗？"

我们进人救生舱，卫星站已经处在"月之泪"的怪物群中。剧烈的震荡中我努力集中精神，等候着跨越时间，跨越过空间，去向莉诺娅的记忆里。

一天天……

一步步……

那是在阿巴因迎接莉诺娅回到SEALING CITY的途中吗：

莉诺娅："快回收容所去，阿巴因！"

阿巴因："这可是你父亲的命令呀！他要你就这样回DEALING CITY。"

莉诺娅听到这句话后伸手"惩罚"阿巴因，使得他大叫："喂！很痛呀！你在干吗？"

"快回去救大家！"莉诺娅大声叫着，跳出车外。

阿巴因："没事的，大家会用自己的力量离开。

莉诺娅已对阿巴因完全失望："你还不明白，斯科尔呀，会因为没有命令而一直留在那边的。这样子不行，一定要回去救大家！即便用武力都必须要这样做！"说完便强行将阿巴因按进车中，车身大摇大摆地绝尘而去……

那是在学校的食堂里吗：

扎尔："斯科尔的戒指？我不知道是在那里买的。"

莉诺娅："我也想要个一模一样的戒指，因为它很酷呢。"

扎尔："是因为刻了怪物的图案吗？"

"是啦！"

扎尔："好吧。我造个一模一样的给你。"

莉诺娅满怀高兴："好呀！"

扎汞："那么你问斯科尔借一下他的戒指给我看看。"

莉诺似乎有点害羞："这可不行啊！……这不是让人很难为情吗？"

扎尔煞费脑筋般地想了想，有点恍然大悟的样子！"啊！！"

"不是的！不是的！"莉诺娅转过了身去……

我醒过来向艾露表示不想去这样的过去，艾露就再一次作尝试，将我送进莉诺娅的过去。

那是在格鲁巴特雅的GARDEN吗：

摇摇欲坠的莉诺娅背后有着另一个影子，无论我呼唤多少声，她都没有回答。原来那就是阿尔提米西娅，她从伊迪娅体内转移到莉诺娅身上，那样子伏着身体唤醒萨依法，命令他到海底寻找LUNATIC PANDORA……

我再次醒来，走致艾露边上，不知道该怎么办。看来，我并不能从过去救回莉诺娅。但艾露为了帮我救回莉诺娅，再一次使用她的超能力，尝试将我送去现在的莉诺娅处。

她飘在空中，在万千缄默的群星间缓慢地移动着，渺小得令人感到悲哀，而她太空衣内的生命维持装置己所剩无几。

（我……还活着？……怎么了？做什么都不行……只有这样子飘浮下去……）

生命维持装置已经完全停止。

（还活着？——我……已经不能活着了吗？我……已经不行了……）

莉诺娅，振作起来！面对星辰，面对我无时无刻不在关注你的目光，好好的活着，请你！

（宇宙的深邃托住了自然的所有声息。没有时间，没有距离，将人完全地隔离。那是什么？一点光。一点亮光。那枚戒指，慢慢地浮了起来，映满了星辰的深蓝，映满了两个人的过去，那些欢乐悲伤的时光。要去触碰那枚戒指吗？就像用温暖目光触摸你木讷的面容。伸出手去，伸过去，伸过去……）

不管现在周围的情况是怎样，也不管过去发生过什么了，我现在只知道，要救回莉诺娅！除此，其他任何事没有意义。我离开救生舱，飘到外面，用尽力气，用我所有的挂念与企求，向莉诺娅而去。

我在接近——

那时一起看到的流星，此刻愿它穿梭在我们之间。

我还在接近——

记得我们的约定吗？只要你不推翻它，我会一生一世地守着。

我离得更近——

莉诺娅，你哪里都不可以去。回来，莉诺娅。我仿佛听见无形的风揉合着星辰的叹息，点点荧蓝拂遍我们全身。我，终于到了莉诺娅的身边，我紧紧地抓住她。

"谢谢你……斯科尔……我听到了你的声音。"

"我没说什么。"

"我们得救了吗？"

"我会救你的。"我的语气异常肯定，但看到的却是太空衣的燃料显示。已经没有燃料……酸素也所剩无几……我们会成为宇宙中的飘浮物吗



LOVE IS NEVER DIE!

……我毕竟还是救不了莉诺娅?

正当我做好了与莉诺娅一块成为永远的放逐者时，却看到在不远处有一艘太空船，我们竭力飘游到那里去，终于是不负我的努力，使莉诺娅得救。脱下太空衣，莉诺娅用奇怪的目光看着我。我不知道她想干什么，我很有些局促。

"谢谢你!斯科尔，又被你救起，真的是很感谢你!"

"好了!其实没有什么的，只是做些我该做的事。"我胸中狂涛拍打着湾岸，我强自克制着，隐瞒着自己的感觉，害怕会造成堤防，我很辛苦。

莉诺娅整理好衣服，却伸出了双臂，我不知道这是干什么。

"刚才因为有太空衣阻隔，快点快点!"莉诺娅如同打开尘封的相册，又现出以前的挑皮活泼来，"抱抱……"

抱抱?

"我想触摸一下，这生存和真实的感觉。"

……生存吗?现在只有生存是不够的。我对着莉诺娅:"现在虽然得救了，但你明白现在的状况吗?想继续活下去吗?想回到大家那里去吗?"

莉诺娅认真地:"我们不会成为过去的。"

我更认真地:"没错。"

我们在太空般中四处搜索，打跑了无数怪物，并且找到了操作飞船的方法。我们按照通讯员的提示，输入了资料，开始了归回的太空之旅。

我们默默相视一眼，窗外无数星尘浮石都一一经过，这是个流转的世界，这是我们彼此心中平静宁馨万分的时刻。星无语，星凝眸，星在微笑。

莉诺娅因为关掉了重力装置，而在空中打着转，我离开座位，将她拉回。"坐那边的座位吧，记得扣上安全带。"

但她却没有听我的话，还近乎得意地坐在我身上，我只好抱着她。

"是回去吗?"

"大概是……快回座位扣上安全带吧。"我无意中声音轻了很多。

"我想再这样躺一会儿。"她有些撒娇。

我握紧了她的手:"为什么要这样靠近我?"

"斯科尔不是这样想的吗?"

"我不太习惯。"

"那么在小时候呢?"莉诺娅像是一切都没有发生过似的，"跟爸爸妈妈见面时，抱住他们时，有不安的感觉吗?"

我边想边说:"父母吗?……我也不知道。不管我臬回忆都想不出他们的样子。嗯……不过那时有艾露在我身边，我们经常手拉着手。"

"那时觉得安心吗?"

我渐渐把心中的埋藏挖出:"是啊。但当那时她被强行带走后……或许是从那时开始，觉得安详……温暖……这类的东西很可怕。"

"是不是因为害怕失去这些东西，一开始就不想要这种感觉呢?所以就总是说自己不需要同伴。"

"……我……是令人讨厌的人吧。"

"……斯科尔，要是你老是这样做的话，我想你一定会失去很多开心和快乐的事。"莉诺娅抱紧了我。

"……或许是吧。"

"绝对是。"莉诺娅沉默片刻后望着太空:"我……很喜欢现在这样，妈妈这样抱着我和挨近比较温柔时的爸爸，就是这种感觉。"

"……我不是你的亲人呀。"

"那当然。不过现在的斯科尔是最能令我安心的人。"莉诺娅笑了一笑，摸着我的下巴，"你是个能同时给我喜悦和让我灰心的人，而且让我感觉到很多新的东西。"

我感到很真切的不好意思:"快回自己的座位去吧。"

莉诺娅又抱紧我，在我耳边恳求:"让我再多坐一会。"

我默默地感受着她发丝在我嘴边的磨擦，想的却是不知道自己会不会在什么时候生气。

"我们会安全回去吗?"

"现在只能这样相信了。"

"回去的话……我们会不能在一起的。"莉诺娅不知为什么又变得忧郁了起来，枕在我肩上。

"……或许会这样。"我再握紧她的手，"没有人知道未来的事，也没有任何人可以保证。这句话不是你说过吗?"

"我不是这个意思。"莉诺娅很失望。

"回去之后的事……回去之后再想吧。"

莉诺娅听了我这句话后慢慢回到自己座位。"大家……或许不会……原谅我。"

"原谅?"我完全不明白她担忧什么，但这时听见从ESTHAR传来的通讯:"这里是空港，"神之黄昏请回答。"

"这里是'神之黄昏'。"

"我们是回收救生舱的人，有几个问题要问。请问有多少人在'神之黄昏'?"

"只有两个。"

"你的名字是?"

"斯科尔，是巴拉姆GARDEN的SEED。"

"另一位呢?"

"……莉诺娅……"

"莉诺娅?是魔女!?魔女在哪里!?"

……是……这样吗?莉诺娅是魔女?

"我……变成了魔女，不能和斯科尔在一起。"莉诺娅的声音无限低沉。

"'神之黄昏'请回答!"

"未来是怎样我都不想要，只想……一直像现在这样下去。"

莉诺娅……我欲开口，又因为莉诺娅凄楚的样子而说不出话来。

"我不想见不到其他人……"

那边声音杂乱:"魔女回来后一定要将她封印，回收部队必须遵照指示去做。"

伤心的莉诺娅在我眼中深深地低下头:"我……很害怕……"

"斯科尔听到吗?魔女听到吗?"

我将通讯器关掉，莉诺娅的眼角却已经是珠泪涔涔:"很害怕……斯科尔。"

我离开座位，蹲在她身旁，用力握紧她的手。她伏在我身上:"我不想回去。"

我紧紧地抱着莉诺娅。好像在以前有人向我说过……"在我们面前有着不同的道路，并且要求我们自己选择认为是正确的道路……但这是正确的吗?……莉诺娅……既然已经到了这个地步……我已不能放下你的手……

这一路的行程，仿佛总有一支美丽的歌纷纷落落地响在耳边，令得星海夜空都晃漾，世界在身边转动不休。乐音，就此绵延下去，绵延下去……

到达地面时，ESTHAR的工作人员已经等候多时。"魔女莉诺娅!请你接受我们的招待，封印魔力的房间去安睡。"

莉诺娅看来是要服从他们。工作人员对她说:"魔女阿尔提米西娅。她的目的是将时间压缩，如果成功的话，整个世界就只有她一个存在，其他人类会消失……他想利用我的身体进行这计划，而我又不能控制住自己的身体，所以必须要跟着他们去。"

"行了。那儿有很美丽的礼物给你，是张美丽的床，现在带领你去魔女纪念馆。"

莉诺娅将要跟着他们远去了，我不禁高声叫喊:"莉诺娅，不要去!"

"因为我是魔女……在别人害怕之前，讨厌之前……谁也不能碰我……我不想这样，所以我得去。"

……莉诺娅

"……对了……这枚戒指还给你。"她将戒指除下，递到我面前，那一点光芒在面前闪烁不停。

"不!你拿去。"

"但是……"

"就这样!"

莉诺娅，带着那枚戒指，边走边回头望着我。夜，将她的背影抹上一层层幕帘，越来越模糊了起来。……莉诺娅所希望的事……真的没有办法做到吗?

就这样，她要离去，永远沉睡在我记忆中吗，留下一个孤单枯燥的空间给我?

莉诺娅!

——未完待续



一同回来到未来



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

SS 街头霸王 ZERO 3

在 WORLD TOUR 模式都出现隐藏舞台

1. USA 舞台

当完成了此模式的全部 19 个地点时，玩者使用角色的等级为 LV27，那么便会出现隐藏的 USA 舞台，在此你要接受罗兰特、那什和古烈的挑战。

2. 鬼牙洞穴舞台

当完成隐藏的 USA 舞台时，玩者的等级为 LV29，那么便会出现鬼牙洞穴的地点，在此你要接受隆与杀意隆的挑战。

3. 狱炎岛舞台

当完成鬼牙洞穴时，玩者的等级为 LV32，那么游戏中的最强角色真豪鬼便会在被称之为狱炎岛的地点等待着你的挑战。

DC COOL BAROERS BURRRN

隐藏赛道 2、3 的出现条件

赛道 2	必须完成赛道 1(名次没有关系)，但游戏的总时间要在 30 分钟以上。
赛道 3	在赛道 2 的比赛中，TIME、TRICK、TOTAL 的名次必须是前 3 名，而且游戏总时间要在 1 小时以上。

隐藏滑板出现的条件

滑板 1	使用最开始的滑板要达到 6 回以上前 3 名的名次。
滑板 2	使用最开始的滑板在赛道上破坏 32 个以上的障碍物。
滑板 3	使用最开始的滑板完成赛道 16 次以上。

隐藏要素

隐藏服装	使用アクセル在前 4 条赛道中使用的时间要在前 3 名以内。 使用ティア在前 4 条赛道中 TRICK 项目要在前 3 名以内。 使用 DJ ケン合计破坏 64 个障碍物。
隐藏新型滑板	使用オールランド滑板 10 回进入前 3 名。 使用オールランド滑板破坏 54 个以上障碍物。 使用オールランド滑板完成 16 次比赛。
赛道 5 出现	在赛道 4 中 TOTAL 的得点数在前 3 名，并且游戏时间在 4 小时以上。

PS 迷你游戏合集 2(ビシバシスペシャル2)

隐藏模式

ダンスイエ~イ!

模式名	指令
MAX	上、上、下、下、左、右、左、右
ANOTHER	上、上、下、下、上、上、下、下
MANIAC	左、右、左、右、下、下、上、上

ギタージャーン!

模式名	指令
MAX	上、上、下、下、左、右、左、右
ANOTHER	上、上、下、下、上、上、下、下
SPEED	左、右、左、右、左、右、左、右
HIDEN	左、右、左、右、下、下、上、上

つかんでポイ!

模式名	指令
MAX	上、上、下、下、左、右、左、右
ANOTHER	上、上、下、下、上、上、下、下
MANIAC	左、右、左、右、下、下、上、上

PS 实况 WINNING ELEVEN 4

隐藏因素	出现条件
ALL STARS	在 INTERNATIONAL CUP 中获胜
CLASSIC ALL STARS	在 INTERNATIONAL LEAGUE 中获胜
GOLDEN ALL STARS	在 OLYMPIC MODE 中获胜
运动场"CLUB HOUSE"	在 KONAMI CUP 中获胜

获得奖杯的方法

在 OPTION 可以欣赏的将杯由各模式中获得。在 INTERNATIONAL LEAGUE 中达到优胜就可获得联赛的奖杯。以此类推，无论是亚洲杯还是欧洲杯，只要最后取胜就可拿到不同的奖杯。当收集齐所有的奖杯后还可以得到"EXRA CUP"。

在 EXHIBITION MATCH 中使用 MASTER TEAM

玩者在 MASTER LEAGUE 中培养成的队伍也可在 EXHIBITION 模式中与各国家队进行比赛。作法只需把

MASTER LEAGUE 中的数据存储在记忆卡中后,在 EXHIBITION MATCH 中读取出来就可以了。在队伍选择画面的右下方将出现玩者队伍的旗帜。

在训练模式中使用客场队服

一般来说,在训练模式中是不会出现客场队服的,但在选择队伍时按住 SELECT 键后再按决定键,队员的服装就会变为客场服装,练习时感觉也会与平时不同。

N64 星球大战 出击!洛克中队

隐藏 PASSWORD

PASSWORD	内 容
ACE	游戏的难易度上升
DIRECTOR	可以在游戏中看见 MOVIE
CHIKEN	操纵 AT-ST 进行模拟游戏
FARMBOY	得到隐藏机体
CREDITS	可以看到职员表
RADER	在游戏中雷达可以显示出高度
TIEDUP	得到隐藏机体
MAESTOR	可以听游戏中使用的音乐

PS 洛克人 3

直接前往威利博士的城堡

在 PASSWORD 模式中输入 1A、1E、2B、3A、3D、4F、5B、6A(一定要用蓝色的标记),这样便可以直接前往威利博士的城堡,同时拥有 9 个 HP 回复道具。

N64 格斗传承~F-CUP MANIAX~

使用隐藏角色

ファビアン:以 NOMAL 模式完成游戏(用谁都可以)。

マスター:用サエキ以 NOMAL 模式完成游戏后,在マスター挑战中以 LANKA 的成绩完成。

サムライ:用ニンジャ以 NOMAL 模式完成游戏后,在ファステスト模式中以 1 分钟内完成。

モウ:用アドリアーナ以 NOMAL 模式完成游戏后,在ロデオ模式中坚持 1 分钟。

チェリー:用ビエール以 NOMAL 模式完成游戏后,在サバイバル模式中达到连胜 100 人的成绩。

PS 斗神传 昂

全部隐藏要素的出现

效 果	指 令
使用全部角色	右、右、左、左、右、右、R1、R2
获得全部迷你游戏	左、右、左、右、左、左、L1、L2
阅览全部资料	R1、R2、L1、L2、左、右、SELECT、SELECT

PS SYPHON FILTER

隐藏指令

效果	指令
全武器无限	光标在选择武器上时,同时按住 L1、L2、R2、SELECT 后再同时按○和×
任务选择	光标在任务选择时,同时按住 L1、L2、R1、R2 后再同时按○、□和×。
MOVIE 选择	在映画馆的门前将光标移到 SOUND 的 STEREO 上,这时同时按 L2、R2、SELECT 后再同时按□和×。

PS 太空堡垒 VF-X2

使用隐藏机体

完成游戏后将记录存储到记忆卡上,然后再读此记录开始新的游戏,这样原来在任务模式中受到使用限制的机体,便可以在各个模式中使用了。

PS STAR IXIOM

在惑星上补充フォトン

在コンクエスト模式中有一种可以补充フォトン的方法,只要在 MAP 中发现サテライト行星,便可以在此以 50% 的机率取得 8 发フォトン。

PS Racing Lagoon

不被敌人夺走零件的方法

在比赛中如果输了就会被敌人夺走汽车的零件,但如果以下表所提供的装配方法,那么无论你输多少次也不会被敌人夺走零件。

ボディーパーツ	ボディーカラー	エンジンパーツ	スーパーチャージャー
	ステッカー		ボアアップ
	ZOKKY 仕様のエアロキット		ピストン
	内装軽量化		ハイリフトカム
	バラスト		ポート
シャシーパーツ	マニュアルミッション		ガソリン添加剤
	カーナビゲーション	共通	DIABLO 系パーツ
	ステアリング		イベントで入手できるパーツ

PS 圣剑传说 LEGEND OF MANA

超稀有道具"最速のホイール"取得方法

首先必须完成"豆一族を探せ!"的事件,然后再前往ポルポタ处,如果此时记忆卡中有"Racing Lagoon"的过关记录,那么便会发生事件,在此时便会得到超稀有的道具"最速のホイール"。



THE KING OF FIGHTERS '99 对战研讨



'99浅研·关于香澄

文/江苏　王伊浩



第七期

王者之书

责编/DRAGON

藤堂香澄的名字,SNK的拥趸想必不会太陌生。这位身着合气道服,脚踏木屐、马尾、系砂带、容貌秀丽、表情单一的很日本(作形容词)的少女最初是于风格稍显另类的《龙虎之拳3》中登场,后在KOF'96中亮相,但给人留下的印象并不深刻。三年间,她几乎消声匿迹,也难怪香港电玩漫画中会编出香澄被八神所害的古怪情节了。三年后的《格斗之王'99》中,香澄终于卷土重来,成为了众多'99高手们争相选用的对象之一。

香澄的使用频率较高,究其主要原因还是在于其出众的必杀技性能,即使是一些旧技,也有一定程度强化的迹象。那么我们来一一分析:

香澄的特殊技只有一种,"肘当"(→+A)又与普通特殊技略有不同,虽亦有可作为普通技至必杀或超杀间的过渡和中段技的特性,但在近身单独使用时为上段,中段的二连击,有一定的隐蔽性。必杀技中"重当"(↓↘→A或C)的性能较弱,有效打击距离约一个半身位,好在速度出招都很快,并可在空中使用可作突袭之用;击中时对手倒地,Coumter时(俗称"破招")有浮空效果,接超杀"超重当"(↓↘→↓↘→+A或C)为上上之选。"灭身无投"(←↙↓↘→+B)与"杀掌阴蹴"(←↙↓↘→+D)是极为强悍的当身技,有效当身时一切以身体任意部位为攻击手段的打击技几乎都可当身,连突进系的超必杀如极限流的"龙虎乱舞"(↓↘→↘↓↙←+A或C)、八神的"八稚女"(↓↘→↘↓↙←+A或C)也照当不误,且象八神庵的阴招"百合折"(空中←+B)也不例外,即逆向攻击亦可当身。(这样说来,理论上背部也是当身技的有效部位啰?!判定果然够强!通常有当身技的人物玩的是心理战术,以当身破坏对手的攻击套路和进攻节奏,既打击肉体又打击精神,并可从后手转为先手;若对手连续被两次当身接下来的战斗就会畏首畏尾,而已方则声势大振。要注意的是使用当身技不要太明显,不然很容易被人诱招,但是香澄还有一招"白山桃"(↓↙←+B或D)多少可弥补当身技的弱点。"白山桃"与坂崎老爸的"猛虎无赖岩"(↓↙←+A或C)十分相似,是具防反特性的打击技,"白山桃"更是可作对空技,(对空性能一般)而在当身失败后立刻施出此技是有奇袭作用的反诱招,可善加利用。投技"龙卷枪打"(近身→↘↓↙←+A或C)是有浮空效果的乱舞指令投,可接各种打击技,非常实用,且无投技失败动作,这倒是次要的,关键在于另一必杀技"扇沟流"(↓↘→+A或C可输入三次),如果"龙卷枪打"没能击中对手,那么指令→↘↓↙←+A或C会被确认为↓↙←+A或C,"扇沟流"破绽较小,用来蹭血也不错,既使对手防御中输入C+D反击也无所谓,'99中的防反吹飞没有杀伤力,让对手白费能量去吧!在"扇沟流"后使用当身技亦有一定的欺骗性。

多数人喜欢用香澄的一大原因大概是因为那招几近无赖的超必杀技"超重当"特别是在MAX状态时,一人多高的红色气刀浪贯穿画面,想以跳跃或前闪身避开实在不易,("小猴子"蔡宝健能较轻松的跳过)且很可能得不偿失,因为MAX"超重当"威力很猛,击中可减对手2/5HP,Coumter时为2/3,不过既便防御也相当于一记超重击(C+D),连着档三下也挺有料的,香澄的血一红,有三条能量,打起来就挺艰难了。除"超重当"外,香澄还有KOF系列至今为止唯一的当身超必杀"心眼·葛落"(↓↘→↘↓↙←+A或C),我个人认为可将其称作"史上最强的当身技",从闪光发动开始,有效时间在0.4-0.5秒间,此时处于全身当身状态,即上、中、下段打击技均可当身,判定较高;攻击力方面丝毫不必担心,简洁明快的动作虽无华丽感可言,但看过对方的血槽后只有一个字——爽!使用当身技得心应手的玩家应该亦能很好把握"心眼·葛落"的超强性能。想象一下对方超杀被其当身后敌后的表情吧!绝对可"长自己志气,灭他人威风。"



连续技方面除上面一笔带过的,还有'99公式化连技中数一数二的一套'跳C或D〉站C〉肘当〉龙卷枪打〉自由发挥,若最后用的是MAX"超重当"那就是香澄的最强连击了。但总体来说香澄并不属于快攻加连技式的人物,而是以慢打快,攻防平衡的代表,排在二、三位出场较占便宜。



有人说香澄是女性版的吉斯。确实,从武术流派,必杀技性能,甚至衣着上,二者均有几分相似。还有,不知各位是否注意到香澄的一个胜利姿式(正立,双手交叉胸前,视线向左下,发带在风中飘动)与卡X空的最经典始祖级格斗游戏 的主角的胜利姿式几无二致。这两位二维格斗霸主在各自作品中相互调侃已不是第一次了,两个公此以司的关系一定很不错吧!



本栏目推荐～全角色通常技CANCEL表



99·草薙京

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

K'

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可／可	可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	特定条件下可	特定条件下可
斜或小跳跃	不可	不可	特定条件下可	特定条件下可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	特定条件下可	

二阶堂红丸

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	不可	特定条件下可(※1)	不可	不可
斜或小跳跃	不可	特定条件下可(※1)	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

特瑞·伯嘉德

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可／可	可
远距离站立	可	不可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	可	空中重攻击	不可	

东丈

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	不可	可	不可	不可
下蹲	可	不可	不可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

坂崎良

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

坂崎由莉

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

列欧娜

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可／可	可／可
远距离站立	不可	不可	可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	特定条件下可	不可	特定条件下可
斜或小跳跃	特定条件下可	特定条件下可	不可	特定条件下可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	特定条件下可	

八神庵

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	不可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	可	空中重攻击	不可	

玛希玛

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	特定条件下可	可	可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

矢吹真吾

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	不可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	可	空中重攻击	不可	

安迪·伯嘉德

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可／可	不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	特定条件下可	不可	特定条件下可	不可
斜或小跳跃	特定条件下可	不可	特定条件下可	不可
重攻击	可	空中重攻击	不可	

不知火舞

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	不可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	可
斜或小跳跃	特定条件下可	不可	特定条件下可	特定条件下可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	可	

罗伯特·加西亚

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	不可	可	可	不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	特定条件下可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

坂崎琢间

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	不可	

拉尔夫

	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	特定条件下可	特定条件下可	特定条件下可	不可
远距离站立	特定条件下可	不可	不可	不可
下蹲	特定条件下可	不可	特定条件下可	特定条件下可
垂直通常跳	不可	不可	特定条件下可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击	特定条件下可	空中重攻击	特定条件下可	

本栏目推荐～全角色通常技CANCEL表

克拉克	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	不可	可	可/不可	不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	不可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

麻宫雅典娜	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	可	不可	可	不可
斜或小跳跃	可	不可	可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　可		

镇元斋	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	不可	可	不可/不可
远距离站立	不可	不可	可	不可
下蹲	可	不可	不可/可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可/不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可/不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

金家藩	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　特定条件下可		

蔡宝健	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	不可
远距离站立	不可	可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	可/不可/不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　特定条件下可		

KING	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可/可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

藤堂香澄	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	不可	不可	可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	特定条件下可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	特定条件下可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　特定条件下可		

草雉　京－1	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

薇璞	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	不可	可	不可	可
下蹲	不可	可	可/可	不可
垂直通常跳	不可	特定条件下可	不可	特定条件下可
斜或小跳跃	不可	特定条件下可	不可	可/可(※1)
重攻击　可		空中重攻击　不可		

椎拳崇	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可	不可	不可/可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	特定条件下可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	特定条件下可	特定条件下可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　特定条件下可		

包	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	不可/不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可/不可	不可/不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可/不可	不可/不可
重攻击　不可		空中重攻击　不可		

陈国汉	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	不可	可
远距离站立	不可	可	不可	不可
下蹲	可	可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

崔宏	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	不可	可	不可
远距离站立	不可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　不可		空中重攻击　不可		

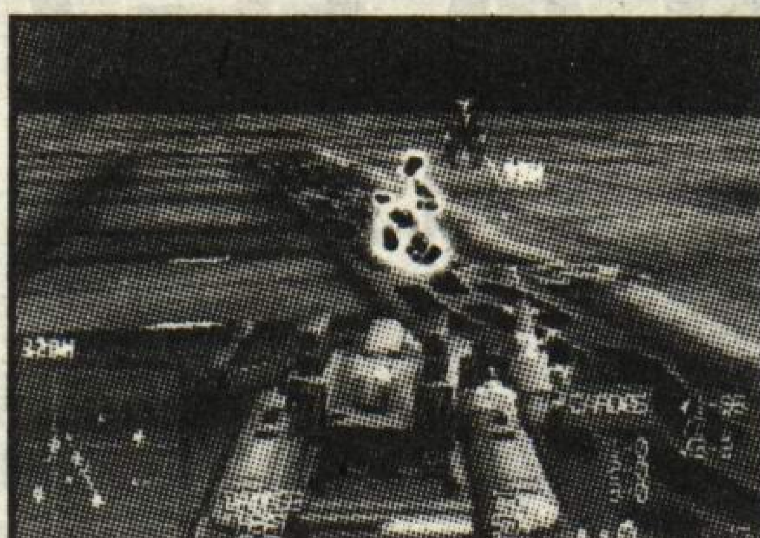
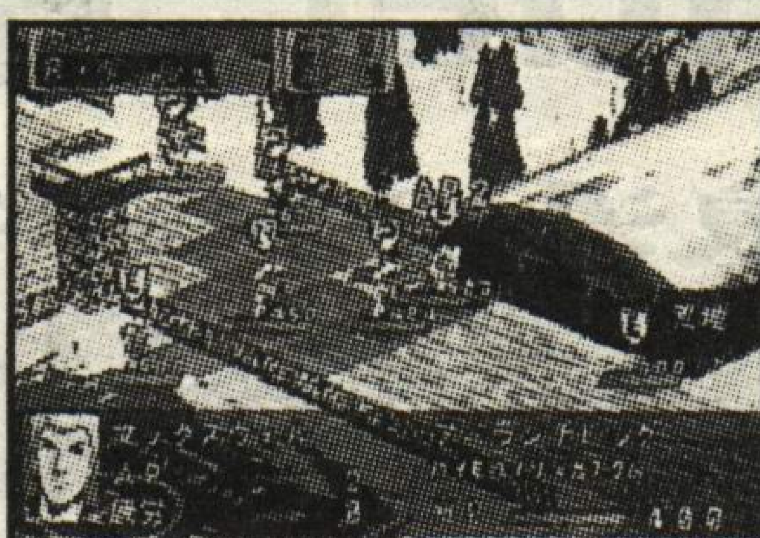
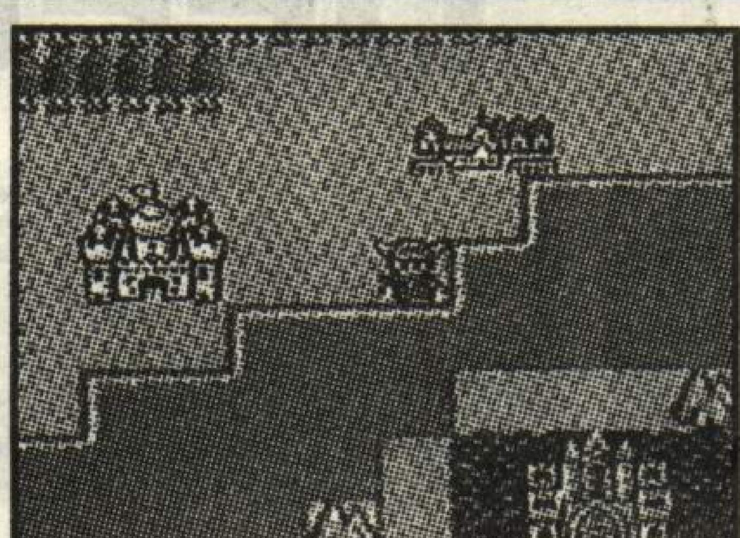
布鲁·玛丽	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可/可	不可/可
远距离站立	不可	不可	不可/不可	不可
下蹲	可	不可	可	不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

李香绯	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	可	可	可
远距离站立	可/可	不可	不可	不可
下蹲	可	不可	可	可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

草雉　京－2	弱拳	弱脚	强拳	强脚
近距离站立	可	不可	可	可
远距离站立	可	不可	可	不可
下蹲	可	不可	可	可/不可
垂直通常跳	不可	不可	不可	不可
斜或小跳跃	不可	不可	不可	不可
重攻击　特定条件下可		空中重攻击　不可		

游戏殿堂

	乔乔大冒险	DEWPRISM	妖精战士3	J联盟创造球会
				
驰骋	原本就对《JOJO》的漫画情有独钟，因此印像分便已很高。使用本体和替身双重手段作战，确实很有魅力，画面之美也是毋庸置疑，再加上家用机版原创的丰富小游戏，不给个高分是没道理的。	人物设定的水平是不错的，男女两位主人公各自展开的故事相信会十分吸引人。但是，自从“武藏传”给笔者沉重打击以来，对SQUARE的A·RPG水平已有些怀疑……	前作给我留下印象最深的是片头动画(镜头切换)，游戏本身……自然也很好。相隔多年才出现的第三作，从各方面来讲应当说都还不错，只是对我这种头脑痴钝的人来说，麻烦的谜题太多了。	对足球游戏毫无兴趣，平时只是呆呆的看着同事们在热烈地吠叫中左右奔走，心下却无动于衷。不过，对育成类的足球倒有些好感，这也是得益于对SLG的偏爱。
E·T	CPSⅢ基板移植到家用机的第一作，虽然替身只能用透明表现，但就PS的现有机能来看，也可以说是CAPCOM没办法中的办法，游戏的对战性很高，与恶魔战士有异曲同工之妙。	SQUARE制作的近似于“武藏传”的A·RPG，同样要求玩者有较好的操作感，不过以画面和游戏性来看，可以说是SQUARE近期内比较中庸的作品。	SCE经典S·RPG的第二作，高战略性与高游戏性是这个系列的特点，但不知本作是否还能像前作那样用以前的SAVE，如真是的话，那么“Ⅱ”代……，难道现在真的要将前一作重玩一遍吗？	SEGA著名的足球俱乐部作成游戏，前两作在SS上取得了很好的销量，游戏的内容也相当丰富，本次在画面上得到了很大的改善，内容比前两作更加充实，是足球迷的期待之作。
DRAGON	改编自优秀漫画的对战ACT，优秀的人物设定再加上CAPCOM完善的系统，的确能吸引不少的玩家，本次移植到PS上虽然有一些缺点，但也值得一玩，尤其是“JOJO”的FANS更不应错过。	来自于SQNQRE的ARPG自从登场PS以后，SQUARE不知为何对A·RPG情有独钟，先后已经有数款登场。本作品不属于任何的一个系列，从各方面看没什么能引起轰动的条件。	继承Ⅱ代的SAVE！天呀！Ⅱ代ENDING的SAVE不见了……没办法，为了这么优秀的作品，只能再次进入“妖精战士Ⅱ”的世界，不过幸好还保留有最早“妖精战士Ⅰ”的记录，不用再把本系列贯穿一遍了。	一直本人极为喜爱的游戏类型，指挥属于自己的球队冲锋陷阵，保级、夺冠，其中的酸甜苦辣更不是“局外人”所能了解到的，不过一想到数百元的支出，呜……
默文	CAPCOM的2D格斗历来是玩家信赖的保证。这一款《JOJO大冒险》在2D对战的概念中又向深度挖掘了一些，而且借着原作血腥火爆和CAPCOM作品日益明显的美式特征，想来又是一个极具爽快感的动作。但我实在对2D格斗提不起兴趣。	去年的《武藏传》今年的这个《DEWPRISM》，都属于那种不求有功但求无过的功利作品，但粗糙的画面却令人望而止步。试过体验版，手感尚佳，对于喜欢动作游戏的玩家而言尚可一玩。	上个月是《WILD ARMS2》，这个月则是《妖精战士Ⅲ》，而下个月又是《阿兰多拉2》的发卖，这个秋季可说是SCEI的RPG名作大汇演了。这款游戏具有SCEI的特色，同样细腻耐玩，是喜欢RPG的玩家本月的首选之作。	SEGA的主机为什么总是不能占据主流但又一直受到玩家好评呢，就是有这些属于SEGA本身的佳作在。作为模拟游戏，可玩度极高，而借着DC的机能观看其中的比赛场面亦是种享受。
ANGEL	以前看过《JOJO》的漫画，很吸引人，而这回将其改编成了对战类型的游戏。其画面效果相当华丽，并使用全新的格斗系统，可以使用本体和替身又重手段来作战，并且还在游戏中加入很多迷你GAME是款很不错的格斗游戏。	又是一款精典的A·RPG游戏，游戏的人物设计很好画面也不错，在游戏中玩家可以选择男女两位角色进行冒险，并且游戏中设计了很多的支线情节，使游戏更具有可玩性。	相信玩PS游戏的玩家都玩过“妖精战士”系列。而这次的妖精战士Ⅲ代，结合了以前两作部分设计并且把游戏从2D转变成为3D的模拟游戏而且大大加强了游戏的系统，还可以使用2代的SAVE。	这是一款DC上第一个经营类足球游戏，你可以建立自己的球队来参加足球比赛，这可能是每一个足球迷的梦想。此游戏借助DC的强大机能使游戏的水准大大提高了。

	盖塔大决战	ZEUS II	装甲骑兵	勇者斗恶龙I·II
				
驰骋	这是……水牛？少数人对盖塔的狂热令人汗颜。在飞行中组装部件是非常有新意的设计，与一般同类作品相同的其它部分设计新意就不多。既砍不动敌人也砍不了柴的大斧……自己留着吧！ (7)	又是机器人SLG！这阵子不知刮得那门子邪风，机器人SLG一堆堆的。不过，从人物到行动到作战画面全部3D化的这部作品看来倒还不错，至少有那么点样子，来一片好了。 (8)	机器人SLG泛滥了！当然，说是那么说，评价之时还是需要公正地考虑。《皇家骑士团》一样的台阶式地形，实用的援助攻击，这对于战略的动用将有不小的帮助。 (8)	从FC下嫁到彩色GB上的作品。游戏的水准不需要评了，绝对是差不了，凡是RPG的爱好者都应当重温一下，再者2合1的东西总还是实惠的。只是，不知汉字能否多一点。 (8)
E·T	以SUPER系盖塔的剧情为主，其中黑色盖塔还是头一次以游戏的形式与玩者见面，游戏的任务完成有一定的困难，在合体中也有一些限制，这些都会影响到战略布署，有相当的难度。 (7)	以机器人为题材的模拟游戏，并稍有一些即时要素，机体以前作增加了许多种，这样在战斗中就要有一段时间来熟悉这些机器人的性能。机体设计系统仍然被保留下来，玩者可以创造出自己喜爱的机能。 (6)	与美塞亚的"重装机兵"相似的SLG，游戏中人员和机体都有自己的状态值，战斗以加合制进行，3D的地图有了高低差的概念，本作中的支援攻击也使得本作更具战略性。 (7)	最为人气的RPG复刻版，这次是以彩色GB为平台，虽然因时间的关系有人可能已经对它忘记了，但经典依然是经典，能在乘车时玩一玩DQ，这种感觉也应该相当不错。 (8)
DRAGON	BANDAI一直赁借着众多的"机械人"在游戏市场称雄，前几次的两个SD高达系列就把我搞得不知东南西北了，这次又冒出了一个"盖塔"，真不知道BANDAI能否推出一些原创的作品来。 (7)	机械人的SLG，不论是画面和音乐都属中流作品，游戏的创意很吸引人，的确是那种中等程度作品，喜欢机械人SLG的朋友不妨试试本作，感觉一下全新的战斗乐趣。 (7)	作过了本系列前作的攻略，对于本作十分期待，而且本次的机械人设定正邀请了"大河原邦男"，这样来看，这部作品更具有吸引力了。而且这次的作战系统也被强化了。 (8)	"勇者斗恶龙"系列的开山之作，本次彩色GB上的移植真是让人怀念，尤其是把第I、II代合在一起。不知道以后会不会把其它几作也做成合集的形式推出呢？ (8)
默文	相同类型的游戏我想玩家一般会选择BANPRESTO的"SRW"，虽是其母公司，BANDAI也无可奈何。玩家操作机体合体是个很好的创新，至于其他就多少有些雷同。 (7)	又是一个有特点，但吃亏在同类游戏中已有名作的存在。机器人的战略模拟主要是突出那种高科技战争的特色和传统杀戮的氛围，在这一点上，ARTDINK的表现基本令人满意。 (7)	接着又是这个游戏，不知该说些什么了。动画的名作效应加上高度战略性的包装，让能够发现此作优点的玩家渡过较为充实的时间。 (7)	十几年前的名作，现在在GAME BOY上回归，对于有着极高资历的玩家来说，一定会异常感动吧。RPG的滥觞之作，经典中的经典，但对于我而言，依然没有耐心去玩。 (7)
ANGEL	这是一款与机器人大战争类似的SLG的游戏，游戏中有大家熟悉的机器人，而游戏的创新就在于机器人的合体，在游戏中合体是一个很关健的部份，它往往能影响到你以后的作战。 (7)	又是一款以机器人为题材的模拟游戏。在前作的时候就受到好评。它以其独特机器人设计，在众多的机器人游戏中脱颖而出并受到好评，是机器人游戏爱好者的必买佳作。 (7)	此游戏在战斗系统有点像"前线任务"，在机体移动和战斗时都有迫力，在画面方面的表现也不俗，而游戏的系统比较复杂，战略性颇高且不易把握，适合上级的游戏玩家。 (6)	最精典的RPG游戏合集复刻板，以前DQ I II曾经是FC上的名作，而今日却移植给彩色GB，因为是复刻版所以游戏原有的东西都一一保留了下来。所以想重温此作品的玩家可以考虑一下。 (8)

Beender、带来终末之人

～浪漫沙加领域篇‖原创小说～

原著:ベニー松山　雪鹰译

这一年，寄身于雅狄之地、菲尼国王玖斯塔维12世的前妻、玖斯塔维13世的母亲、诺尔侯女索菲，结束了她那短暂的三十九年生涯。

获知病卧在床的索菲状况急变的消息后，赶往该府邸的西尔马在途中感知到了奇妙的现象。

青年时代便有天才之名、却一直隐居的西尔马，现今已四十三岁了，肉体开始衰老，但术的能力却愈加纯熟。此时他感受到ANIMA有些微妙的混乱——在充满自然精气的空间中，突然出现一片没有ANIMA的真空地带，西尔马就这样在不知晓的情况下看破了“夜猎者”的存在。

快步疾走的西尔马突然停下脚步，站定后对着那看不见的存在道：“虽然不知道您是何许人也，但没有被自然奉召的ANIMA之人，您意欲如何？”

吃惊的一方反而是贝恩达，他还从未这样被人类察知其存在。当他吸食大量的ANIMA，令身体发光时，人类方能知晓那个被称为“夜猎者”的幽鬼。有时，没能运用术力之人可以纯粹用视觉捕捉他。但是，这个术士却用相反的方法，看破他的行踪，一如寻找在清水中的玻璃那样，以ANIMA的变化来感觉事物之人。

贝恩达是被濒死的索菲之ANIMA吸引来此的，安享天年者的ANIMA对于他来说是极品的美酒，而索菲这类人的ANIMA更为上质，于是受到死亡预兆所散发的芳香将他引诱过来。虽然还是白昼，阳光会引起不死肉体那迟钝的痛感，但他因无法压抑着的渴望而出现了。换了以前，贝恩达最恨被他人打扰进餐，肯定会把眼前的术士也吃了的，现在却因留在其体内柯蒂丽娅的ANIMA影响，惊讶、好奇心等人类的诸多感情开始在他心中急速地滋生。

西尔马察觉到那位不可见之人并非离去而是在观察自己，因此他也领悟到对方乃持有高度智能的存在，诚恳的对话是可行的。他也猜想过，对方或许就是数年前直至现在还常有耳闻的“夜猎者”。“虽然有些失礼，但是能否改个时间相谈呢？”西尔马向贝恩达道。

“那么就在今夜，我会找你。”如同风的呢喃，不可思议的声响传入西尔马的耳内，在那瞬间，没有ANIMA的存在已经在他面前消失了。

之后没过多久，索菲在她最爱的儿子的看护下与世长辞。她的ANIMA没有被“夜猎者”吸食，九年后玖斯塔维凯旋回菲尼王国与其弟菲力普、其妹玛莉再会时，索菲的ANIMA一直守在玖斯塔维的身边。

凭吊了索菲的遗体后，西尔马在深夜中回到自己的府邸并让佣人们都退了下去，如约接受“夜猎者”的访问。

出现在他眼前的乃是位银发在夜风中飘逸、此世中不可能存在的美青年。贝恩达为了方便与西尔马谈话，积蓄了大量自然界放出的动植物的精气，带着能够让人类看见的ANIMA浓度再度来访。在西尔马的恳求下，贝恩达初次将自己的身世告诉人类。或许他认为没有比西尔马更合适的相谈对象，而且这也是他第一次体验与人类“对话”。

贝恩达的创造者乃是三百年前离开世俗，探求人类ANIMA和意识奥秘的不死的大贤者。贤者咏唱类似轮回转生的咒语从ANIMA法则中解脱，即逃离“获得ANIMA而诞生、失去ANIMA的同时迎来死亡”这一生命大前提，在永远的平稳中升华为高级的意识体。获得所有术者名声的贤者，于屹立在拉乌普荷鲁兹镇郊外树海中古代之塔，对自己实施不死化的咒法。跟随他的还有两个徒弟以及邻近村落的十几名男女老少，皆将ANIMA一时舍弃转生为不死者。同时，贤者还用不可视的结界将塔包容，成为无人能够进入的绝地。被赋于“恒久之塔”的此地，乃从饥饿、疫病以及死亡中解放的人们持续永远思索和探求自我的理想乡。最初的数十年中，大家确实是这样认为的。

然而，这片净土不久也被诅咒的狂气所改变了。除了贤者和两个徒弟以外，其他人未能完全、永久地与ANIMA分离，结果他们夺取了塔的最下层自己ANIMA的结晶，被自己那迷惘的ANIMA所依附成为食尸鬼。他们无法保持自己的理性，体内压抑不住的兽之冲动化为“魔”，这种波动穿越结界唤来新的魔性，光辉的“恒久之塔”就此变成了魔窟。

贤者与其徒弟也随着时间的流逝，对与世隔绝的自己产生了疑问，几经思索都无法找出救赎的答案，他们即将被绝望所捕获了，盖因自己踏足人类不能抵达的禁断之领域而悔恨。在失意中，贤者尝试以全新的着眼点来创造不死的生命：从最初就不为ANIMA所囚、完全的人造的不死者——如此必能引导他们吧！贤者抱着希望，自身的矛盾也随之抵消了，往着更高的领域探索。

二百多年积蓄的研究和技术，再加上运用这座塔的机能，贤者和徒弟的梦想终于实现了。从虚无中诞生神秘的

生命，并将他们的希望寄托于其身，打上终止符者、能够带来终末之人——贝恩达。

之后，贤者解开塔的结界，将贝恩达送往外界。让那无垢的心察看人世，等获得他们所想要的答案时，再回到不死者们居住的塔内……

听完这个没有结局的故事后，西尔马的心中没有生出任何猜疑。并非因为在现实中从贝恩达处得知，而是因为他知道创造眼前这位美丽的不死者的贤者。

贤者共有三个徒弟，当师父决定进行不死化的仪式时，徒弟中有一人反对此事而留在了俗世中。这个三百年前的人物，正是西尔马他们这一术流派的始祖。他们坚守着一脉单传的规则传授知识、培养术士，而且记载着消失于魔塔的大贤者与其徒弟的正式记录。西尔马将此事告诉了贝恩达。“师父所寻求的答案，您找到了吗？”业已接近黎明时分，西尔马发问道，形姿已经朦胧的不死者轻轻地摇了摇头。

“还没有看到任何光明。但是，这样与人对话，对我来说还是未知的行为，或许这亦是向前迈出一步吧！”

“我也是您的师父一脉所旁生出来的后继者，希望终有一日你能够将正确答案握于手中……”曙光由敞开的窗子透入，贝恩达恢复不可视的存在如夜雾般在西尔马面前消失了。

虽然，“夜猎者”的存在并未刻于时代的历史上，但是，西尔马将代代受继的“塔之贤者”的传承补充完整后，秘密地传给了他的弟子法亚布尔。

1247 年　从冰狱中逃走

二十七岁的青年威利亚姆·奈兹，具备天赋的才能、丰富的经验和实力于一身，成长为引人注目的一流的 DIGER。

此时威尔想要寻求试练自己能力限界的大工作，这也是为了等待不远的将来与魔卵对决而备。他判断出魔卵自采石场的地底消失后，又到了某人的手中，终有一日他会于黑暗中出现在自己面前的。因此，他穿越过分断东大陆南北的大峡谷古兰·巴雷，前往术的发祥地寒冷地带巴斯兰德，在那里或许会发现威尔所寻求的贵重的 QUELL 吧？

这片土地的尽头，广阔冰原的深处，不冻湖的中央存在着 MEGALITH。被寒冰所封印，在时间的流逝中等候来访者，即那些为了获得“塔克恩”称号的冒险者，确切地说是在引诱心灵软弱者将自己的 ANIMA 奉献出来的冰之牢狱。

MEGALITH 事实上乃巨大的 QUELL，不知由谁建造、有何作用的半永久维持的超古代强力装置。冰之 MEGALITH 的中枢，也存在着这种力场。

踏入此地的瞬间，威尔一行的脑中受到强烈精神干涉的袭击，忍耐不住来自意识之底的疼痛，他们依次昏晕过去。只有威尔忍着如刀割般的头痛，在 MEGALITH 的精神干涉中保持着清醒，全凭不想再失去任何人的意念。柯蒂丽娅和妮娜的死，在威尔心中刻下了无法愈合的伤口。如果自己也倒下了的话，伙伴们必定会在此地步向灭亡。不能让此事发生——在思考困难的状况下，威尔保持着唯一的意志即帮助伙伴们。

那股强烈的精神，是 MEGALITH 本来的机能作用。这个遗迹是将心中所想的事物实体化的装置。但是，制造时预定的使用者乃比现在的人类在精神上有着更高的进化者们，因此 MEGALITH 实行的意识调查、发出人类无法忍耐的强烈的催眠波，引起思考障碍。普通人的话，被这股意识调查的催眠波引向无法思考的状态。好在威尔有着顽强的精神力，守护伙伴们的意志通过 MEGALITH 的力量而形象化，在其手中产生了全新的、具有惊人效果的 QUELL。这就是“梦魔之证章”，能够遮断催眠波的神秘 QUELL。证章立刻发挥出作用，将几乎陷入气绝状态的伙伴们从死的激痛中解放出来。同时，使尽精神力的威尔也昏厥过去。

在这危险的中枢密室内，所有人继续昏睡状态的话，MEGALITH 的能量必然会抵消“梦魔之证章”力量，再度给他们带来破灭的危机吧？但是，难以置信的是当他们醒来时，发现已经身在屋外了，然而谁都不记得将伙伴们搬运出来。

威尔本身并不知道，在踏入巴斯兰德的旅程中，如同夜风般存在之人一直秘密地守护着他。

“乘现在赶快逃！威尔！快点！”拉贝尔的话音刚落，就传来震撼整个 MEGALITH 的咆哮声。附在墙壁上的冰随着鸣动碎落，在威尔他们的视线内扬起一片冰雾。透过舞水隐约可见一个巨大的影子在蠕动，他发出持续的吼叫声形成一股冲击波，贯穿冰之尘埃卷起一阵龙卷风。穿过空洞，可以看见那巨兽的姿态，双眸放射出愤怒的火焰，鼻中喷出蒸汽般的呼吸。

“不行啊，威尔先生！”年轻的 VIGILANTES 帕特里克发出悲鸣：“即使受了那么深的伤，也能立刻回复呀！”

“不要说丧气话，帕特里克！这么简单就放弃了，岂不丢 VIGILANTES 的脸！”自从初次的挖掘以来就一直跟随威尔的泰拉，如今已是身经百战了。“总而言之，先确保退路！考虑一下把威利亚姆……不，那个怪物引开的路线！”泰拉口中提及威利亚姆的瞬间，拉贝尔的表情覆上了一丝暗云，威尔注意到了这点。

发出憎恶的吼叫、极尽破坏冲动的身躯追赶他们的魔兽 MEGALITH BEAST——其正体乃是拉贝尔的哥哥威利亚姆。离家出走经过了十年之久，威利亚姆也曾梦想过衣锦回乡的风光。但是他的 DIGER 才能比较平凡，又讨厌竭

尽全力地努力，虽然明知危险，但想到诸多DIGER皆讳避的MEGALITH中应该有着许多QUELL，于是他一直在巴斯兰德等候着侵入前人未踏入过的MEGALITH的机会。终于，时机到了。与妹妹相见的同时，威尔这位优秀的DIGER率领着他的队伍出现在面前了。对成功的期待，威利亚姆和他们一同来到了极寒之地。然而，实际上获得QUELL的乃是威尔，这样下去探索这个MEGALITH的功绩也全被威尔所得了，这岂不是让世人称赞与羡慕的“塔克恩”之名白白地让给了他人？必须获得比威尔更高的功绩！这种焦躁充满了威利亚姆的内心，当他察知这个MEGALITH能够将思念实体化的秘密后，便踏向了破灭的最后一步。再度涉足MEGALITH中枢部的威利亚姆，在那强烈的精神波沐浴下于心中描绘自己的愿望——那就是成为“塔克恩”的伟大存在。然而他那并不坚强的精神在受到意识调查的过程中产生了歪曲，开始失去了控制，变成巨大魔兽姿态的威利亚姆，其ANIMA已经变质，无法再恢复以前的姿态了。

威利亚姆已经听不到妹妹的话语，成为失去了理性、被野兽冲动所支配的狂暴而悲哀的怪物。期待的兄妹相见却发生了这种悲剧，拉贝尔的心痛令威尔感慨万千。人类或许不应该插足MEGALITH的，那个魔卵也是这种遗迹内沉眠的生物。如果没有发现他，双亲也不会早逝，现在还能与儿子一同安享天伦之乐吧？妮娜和柯蒂丽娅亦是如此……这个代价未免太高了。不过，他打算继续向超古代遗迹挑战，这是引出DIGER能力的奈兹之血统，促使他必须尽其义务的宿命。一定要尽早找出危害人类的遗迹，然后警告大家不要卤莽地挖掘，防止惨事的发生。要比谁都要先发现——在这冰之MEGALITH，威尔的愿望更强烈了。

牵着拉贝尔的手，威尔飞奔向冰原的出口。说真心话，他对这位紧握着弓矢的拉贝尔有着好感，或许这份感情比那在十八岁时的柯蒂丽娅更浓厚吧？话又说回来，如果柯蒂丽娅还活着的话，也能成长得与拉贝尔相同的性格吧？威尔的遐想又引起心中一阵悲痛。

“好奇怪，威尔。”拉贝尔停了下来，她的声音将威尔从伤感中拉回了现实。“哥哥……怪物没有再追过来。他不是一直紧追在后面的吗？”确实，震动耳膜的咆哮依然持续着，但背后却不见MEGALITH BEAST的影子。先前他还曾破坏墙壁，以最短的距离追击他们一行。

“顺利的话，或许不会再与他战斗了吧？那么庞大的身体，渡过湖上的冰桥肯定有些困难。但是，为什么……？”

“威尔，从以前我就感到我们——不，是你好象被谁守护着。将我们从那间屋子里运出来、还有之前穿越魔物频繁出没的古兰·巴雷时也是……我觉得好象是这样。”

“保护我？会是谁呢？”

面对威尔的疑问，拉贝尔摇着头：“我也不敢肯定，或许是错觉吧……如果真是那样的话，肯定不会是人类。”

“威尔先生，已经看到出口了！快一点！”走在前面的帕特里克大叫道，打断了两人的谈话。

“以后再考虑吧！现在先尽快到湖的对岸去！”

“唔！”两人再度拉着手，往泰拉和帕特里克所确保的MEGALITH的侵入口疾奔。

拉贝尔的直觉是正确的。得知威尔他们逃跑计划后，贝恩达不停地攻击MEGALITH BEAST以阻止他的前进。即便身为“夜猎者”的他，也无法完全打倒吸收MEGALITH无尽的力量而不断再生的魔兽。他对于能够产出不死生命的MEGALITH的机能而感叹，也目睹了威利亚姆突然消失的情景。

柯蒂丽娅之死已经过了九年时光，她的ANIMA没有任何变化一直留在贝恩达体内，她的思念驱使着他坚守着保护威尔的职责。不过，基本上威尔是那种不太需要保护的男人，大多数危机凭他自己的力量就可以解决，与生俱来的好运也令突发事故远离他，被他人羡慕却没有招来过怨恨。日常生活中，近期的威尔不太可能遇到死亡的威胁。因此，贝恩达只是定期地守护着威尔，那便是当他从事危险的挖掘作业时，会如影随行地帮助他。

这次巴斯兰德的远征亦是如此。从冰之MEGALITH脱出的贝恩达在跳跃中看到了走在冰桥上的一行，在他精密焦点范围广阔的眼中，捕捉到威尔与拉贝尔手牵手的情景。同时，他的胸中突生复杂的感情。那是由柯蒂丽娅的ANIMA中滋生出来的，少许的嫉妒和安慰。威尔与拉贝尔的恋情，柯蒂丽娅从两人初次见面时就有所察觉。即便以同为女性的眼光来看，拉贝尔确实既美丽又聪明，充满魅力，这样的女性交给威尔还是比较放心的——为了所爱之人的将来考虑，柯蒂丽娅放弃了嫉妒。

事实上，拉贝尔拥有优秀的资质，继承威尔与她的血统，奈兹家系具备了产生更优质的ANIMA和才能之子孙的条件。绝对不比“塔克恩”的威尔低劣、充满正义感的儿子以及背负着世界命运的孙女！

1251年　矿山

这一年，司维多尔夫矿山发生大规模的塌方事故。原因在于采掘事业的监督者奥特侯过剩地作业、并向巨大地下水脉的危险区域挖掘。走错一步，引起史上最恶的矿山事故。喷出的激流产生的震动，引发了矿山全体的共鸣，最终发展为坑道为塌方埋没不可能修复的事态。不幸中的万幸，这件事故居然没有一人死亡！全因至矿山访问采掘事业的威尔，将留在坑内的矿夫全员救出，最后自己也平安逃脱！这一事件，令已经很有名的威尔获得了“塔克恩”的称号，三十一岁的他成为世界上最有名、最受人尊敬的DIGER。

事实上，威尔知道自己是不可能在那塌方事故中生还的。以他的经验来观察，当最后的矿夫逃离时坑道就会崩

塌了，但是在他疾奔至出口时，上方的岩石才开始塌落。威尔也开始相信了，在冰之 MEGALITH 拉贝尔所指出的事实——有一个神秘的存在保护着自己。不过，此人决不会在他眼前显出形姿，而且没有任何能够证明现实的证据。直到威尔的人生结束，也不会遭受不幸——这是柯蒂丽娅的遗志。

1257年 塔克恩的死亡

“啊啊，我的魔卵！等等我——”

威尔的杖重重敲下，卵型的 QUELL 弹飞出去，在如同树叶般被海浪翻弄的海盗船的甲板上滚动，最后为波涛吞噬。被魔卵完全夺取魂魄的海贼，绝叫着追随着他越入海中，消失于海底。

“这样就结束了，已经没有任何人能接触到魔卵了……”被大雨淋湿的威尔，望着漆黑的夜之海，因结束漫长战斗的到来而感慨地咬着嘴唇。自从亚雷克塞手中离去的魔卵，在一年多以前才再度出现。威尔为了确定事实的真伪，在近二十年空白期间一直追踪着魔卵的踪影，从未放弃过将之破坏的决心。

然后，他终于找到了对方的所在。位于罗德雷斯兰德至古兰·塔伊尤的西海岸势力最大的海盗团，其中一人持有着卵型的 QUELL。为了潜入海盗船，威尔设下了陷阱，将“夜之町”隐藏着优质的 QUELL 的假情报告诉海盗们。然后他晋见了汉·诺瓦的霸王、钢之玖斯塔维，请求他派军协助讨伐海盗。以泰拉为中心的伙伴们疏散居民避难后，联合玖斯塔维的军队击退出现在城镇内的海盗，威尔则伺机潜入停泊在岸边的母船上。

等待海盗们回来、出航至外海时，威尔开始行动找到那个被魔卵附身的男人。在急变的暴风雨中，渐渐下沉的船的甲板上，激斗以魔卵的所持者自杀、威尔的胜利而告终。不，还不知谁是胜者，至少威尔是这样认为的。在这风暴中，无法判断大陆方向的状况下，即使用救生艇逃离也是不可能生还的。“在这暴风雨中，我也要葬生于海底了……爸爸……妈妈……”将魔卵毁灭，完成了年轻时的宿愿。回想起来，获得塔克恩的名声也是为了让自己不要疏于锻炼。在三十七岁这种对 DIGER 来说最佳的时期，能够迎来与魔卵决斗的机会，威尔认为自己还是比较幸运的。考虑到不能将伙伴们也卷入此事，自己一人死去的结果也没什么不满的。唯一放心不下的是留在瓦德的妻子拉贝尔，以及未满二岁的儿子理查德。一想到他们，他也觉得无法舍弃而希望平安回家，但是思念和术在这狂暴的大自然面前是毫无办法的。

威尔并不打算留在船上等死，最低限度也要赌一下生还的可能性，于是向救生艇走去的威尔在这时看到了——漆黑的大海中，数十把松明向这边移动。

“塔克恩！”暴风带来了呼唤自己的声音，“没事吧？马上就来帮你！”

“雷蒙！”威尔眼中映照出来的是玖斯塔维旗下的大型战舰以及在甲板上挥手的伙伴们：泰拉、帕特里克和雷蒙。在玖斯塔维的计划中，要清除横行在他的统治地域内的宵小，因此前来追赶从夜之町逃走的海盗们，伙伴们同时恳求玖斯塔维能够让他们搭船解救单独潜入的威尔。

雷蒙张弓搭箭，白羽在风雨中准确地深入桅杆，其上所结的绳索带给威尔拾回一条性命的实感。同时，他更加确信了这与老天所加护的幸运不同，而是有谁在帮助着他。

这艘战舰是如何在视野恶劣的暴风雨之夜，准确地捕捉到海盗船的呢？没留下任何正式记录说明这点，不过据舵手说一直有人在他身边低语，且航行中几次舵轮如同有意志般自己动作，好象引导他们前往塔克恩·威尔处……

一切尽在终末者的眼底。威尔他并不知道，魔卵拥有以消耗大量 ANIMA 为代价、跳跃空间的能力。并未被封在海底的恶魔之 QUELL，威尔的祈愿是虚弱的，终有一日他还是会再回到人们的手中。

1260年 拟态者

“夜猎者”毫无目的地徘徊在巴斯兰德附近。

威尔与魔卵在海盗船的战斗之后，他就离开威尔身边了，因为感应不到近期威尔会发生严重的危险。从暴风雨之海生还的威尔，避免将自己陷入穷地、严酷的挖掘和冒险，一是因为年过四十的他感到体力的衰弱，再者从背负着与魔卵决斗的宿命中解放出来，必需积蓄未来死斗的力量。摆脱了忙于追踪魔卵的生活，威尔与家人在瓦德定居下来，他的才能只要每年挖一、二个 QUELL 就足够三人过着丰衣足食的日子了。贝恩达剔除了危险后，并不打算一直留在威尔身边，因为在他体内的柯蒂丽娅是不愿意在旁观望着威尔一家的幸福生活。虽然确认拉贝尔成为威尔之妻后，能够与之建筑幸福的家庭。但是这纯粹是替威尔的幸福着想，如果可能的话当然情愿是自己和威尔过着圆满的生活。对于这些种种感情，贝恩达虽感到新鲜，但同时也是这位不死者所无法一直忍受下去的。模仿性别为男性而创造的贝恩达，几乎要陷入半错乱的状态了。于是，他离开威尔，隔一段时间就回瓦德查看威尔的动向，但从不在当地逗留很长时间。

现在，他踏入了接近故乡拉乌普荷鲁兹的巴斯兰德，开始思索自身。与柯蒂丽娅共生、通过威尔来观察人类社会，确实是改变了他，这或许是成长吧？以前不能理解人类的心机，现在可以透过柯蒂丽娅的 ANIMA 得到一定程度上的领会。但是，他所寻求的答案依然未找到。在恒久之塔等待贝恩达归来的创造者所抱着的矛盾，其解决的线端并未展示在他的面前。 （待续）

重归最初（六）

战国今川家（下）

文/前鱼

今川大军排成细长的队列，开始通过桶狭间。正午时分，义元闻报鹫津、丸根两砦已攻陷，大喜。此时，前方有自中岛砦而来的织田军佐佐政次、千秋四郎等约三百人的部队攻击今川军的前卫，随即悉被歼灭。今川军屡屡得胜，因此滋长了骄傲轻乱的情绪。正午酷暑难当，军队疲惫不堪，义元下令全军休息、吃饭。驻军处是桶狭间中的一段，名为“田乐狭间”。也许是义元与信长的威势太不成比例的缘故，竟有附近乡村寺社僧侣社人前来献酒称贺。义元踌躇满志，酣饮高歌。另一方面，织田信长抱着笼城等于慢性自杀的觉悟，在得到佐佐等的汇报后移往中岛，聚集二三千人，准备开战。对于信长来说，只有一举消灭义元才有生存的希望。战国时代，军队中的半数以上都是农民，一旦失去总大将便会全军溃退——十三年后武田信玄的进京作战，大好形势下突然转攻为守，原因也在于此。据说，信长接到了土豪梁田政纲关于今川本军在田乐狭间休息的情报，便率兵约二千，卷旗潜行至田乐狭间旁的太子岭，准务偷袭。

这时突然下起了夏日里常见的雷雨。这场后来《三河物语》称之为“车轴之雨”的豪雨夹着大风，极为迅猛，声如投石，边山上两三人合抱的大树被连根拔起。风雨掩盖了织田军的行动痕迹，也打乱了休息中的今川军的阵脚。大风雨吹向今川军一面。今川军的兵将连眼睛都难以睁开。乘此良机，织田信长率军顺着风雨之势向今川军冲袭过来，势不可当。今川军在狭长的道路上难以发挥人数优势，很快陷入混乱。义元在混战中被织田军柴田胜家部下的服部小平太和毛利新介杀死，年四十二岁。战斗进行了约两小时，失去总大将的今川军全崩溃，死者约三千人，其余众逃回骏河。战役的时间还有在夜间之说。信长以少胜多的原因，一是掌握了准确的情报，二是得天时之助，三是今川军自身过于轻敌。此役与“河越夜战”(北条氏康、上杉宪政、上杉朝定)、“严岛之战”(毛利元就、陶晴贤)并称为战国三大奇袭战。虽然，义元的雄图没有实现，然而义元是国时代抱着天下统一的理想而进京的第一人。其后是武田信玄，最后才是织田信长，而他得到了成功。

今川氏真

今川氏历代通文晓艺的人物辈出，《今川了俊制词》中也特别告诫子孙要重视文道，历代家主对京都文化的输入都很热心。战国时代，京都动荡使不少公卿下到地方，寄食于大名门下，造成了地方文化的兴盛。其中最有名的就是周防山口的“大内文代”和越前一乘谷的“朝仓文代”及骏河今川家的“今川文化”，此三种文化并称“战国三大文代”。骏河是当一个文人会聚之所，在这样的环境下培育出来的氏亲、义元，文化教养非常高。义元还是公家文化的狂热崇拜者，平时也像公卿那样化着薄妆。义元的长子和继承者今川氏真，在这方面的兴趣比起其父有过之而无不及。文化上的优势使今川家在外交工作上占有优势，常能有大局的胜利，然而同时也带来了负面影响。

历史上，文化繁盛的国家、王朝，往往是军事弱国。重文轻武的作风在今川义元统治后期已很明显。骏河武士多以文为尚，作战则驱三河武士在前；义元本人在桶狭间之战时还身着公家装束，不骑马而乘坐朱红色的肩舆。这些作派使骏河武士被三河武士嘲笑为“今川女武者”，而后者是与武田的甲斐武士齐名的武士集团。游戏中，今川家臣的战斗能力很低，几乎与其大国地位不相称。这和情况到今川氏真时终于产生了恶果。

今川氏真的境遇颇有点象我国的宋徽宗。最擅长和歌，传世作品有一千七百余首，是“集外三十六歌仙”之一，与今川了人俊并列为今川家和歌的代表人物；有和徽宗相同的爱好——蹴鞠(球技)，是当时知名的蹴鞠高手；此外还热衷于斗鸡、斗犬等，都达到沉溺程度，相反对于骑马、射箭、剑技等却丝毫没有兴趣。氏真的艺术造诣超过其父的治国能力，在游戏中是个阿呆型角色。义元死后，二十三的氏真曾意气风发，号称要再度领兵进京，为父报仇，但迟迟不见行动。平静地过了一年，松平元康就看出了氏真的无能本质。永禄四年(1561)三月，元康进攻今川方的板仓重定，事实上宣告独立。氏真对此没有作出有力的反映。只一年时间，元康便控制了大半个西三河。永禄五年(1562)正月，元康与信长间结成尾三同盟，全力全东发展。元康还舍弃了义元所赐的“元”字而改名家康。至永禄九年，三河完全落入家康之手。

氏真依旧在和歌、蹴鞠中度日，今川家的势力一天天衰落下去。永禄十一年，信玄撕毁了三国同盟，氏真和北条氏康以停止骏河湾产盐向甲斐的输入来作为报复。永禄十一年，信玄和家康签订密约，以大井川为界瓜分骏府、远江。面临两军夹击，许多家臣离开了氏真，今川氏历代的居城骏府当年即失陷。在武田军攻击骏府之前，远江挂川城主朝比奈泰朝将氏真接入远江。这一年，家康向朝廷申请改姓德川。次年初，德川军进攻挂川。在坚守了五个月之后，挂川城开城投降，朝比奈泰朝保护真前往小田原城投靠北条氏康，曾经称霸东海道的今川家至此灭亡。

安土桃山时代年表(上)

公历	事　　项	去世武将及年龄
1573	室町幕府灭亡;织田信长灭朝仓、浅井氏;松永久秀归降织田信长;	村上义清(73)武田信玄(53)朝仓义景(41)浅井长政(29)三好义继
1574	羽柴秀吉任长滨城主;织田信长平定伊势	武田信虎(81)里见义尧(68)真田幸隆(62)
1575	长筱之战(织田——武田);长宗我部元亲平定土佐	马场信房(62)山县昌景　内藤昌丰　水野信元
1576	织田信长迁居安土城;毛利水军败织田水军,向石山本愿寺输入兵粮	北富具教(49)
1577	织田信忠灭松永久秀;织田信长开始征讨毛利家	松永久秀(68)
1578	八上城之战(明智—波多野);三木城之战(羽柴—别所);上月城之战(毛利—尼子),尼子家灭亡;耳川之战(岛津—大友)	上杉谦信(49)尼子胜久(26)山中鹿之介(39)高坂昌信(53)里见义弘(49)
1579	上杉家御馆之乱;明智光秀平定丹后,丹波	竹中半兵卫(36)种子岛时尧(62)上杉宪政(57)上杉景虎(26)波多野秀治
1580	羽柴秀吉灭别所长治;石山本愿寺与织田信长议和;英国船队来到肥前平户;柴田胜家平定加贺	别所长治(53)芦名盛开(60)　山名右丰
1581	高天神城之战(德川——冈部);龙造寺隆信平定肥后;羽柴秀吉攻落鸟取城(羽柴——毛利)	吉川经家(35)相良义阳(38)蒲地镇并　冈部元信
1582	织田家灭;清州会议;上杉景胜进攻川中岛;羽柴秀吉进攻备中高松城;本能寺之变;山崎天王山之战(羽柴——明智);基督教大名大友、大村、有马三氏派遣少年使节团赴罗马;胜瑞城之战(长宗我部—十河)	南部晴政(66)宇喜多直家(53 武田胜赖(37)佐久间信盛　织田信长(49)织田信忠(26)森兰丸(18)清水宗治(46)明智光秀(55)明智秀满(46)斋藤利三(40)穴山梅雪　土岐赖艺(82)
1583	德川家康平定四斐;贱岳之战,羽柴秀吉平定越前、加贺;引田之战(长宗我部——仙石)	柴田胜家(62)佐久间盛政(30)神户信孝(26)小笠原长时(65)
1584	岛原之战(岛津——龙造寺);小牧·长久手之战(羽柴——德川);羽柴秀吉与德川家康和解;末森城之战(前田——佐佐)	龙造寺隆信(56)蒲生秀贤(52)筒井顺庆(36)池田恒兴(49)森长可(27)
1585	羽柴秀吉平定和泉、纪伊;羽柴秀吉任关白,设立五奉行;羽柴秀吉征伐四国,长宗我部元亲降伏;人取桥之战(伊达——富山)	丹羽长秀(51)立花道雪(71)伊达辉宗(42)一条兼定
1586	羽柴秀吉就任太政大臣,改姓丰臣;丰臣秀吉征伐九州;户次川之战(长宗我部、仙石——岛津)	泷川一益(62)长宗我部信亲(22)高桥绍运(39)吉川元春(57)蜂须贺正胜(61)荒木村重
1587	岛津氏降伏;肥后反乱	大村纯忠(55)大友宗麟(58)河野通直(26)
1589	磨上原之战(伊达——芦名);丰臣秀吉禁基督教	北条幻庵(97)
1590	北条氏灭亡;丰臣秀吉征伐奥州;德川家康移居江户城	北条氏政(53)堀秀政(39)
1591	丰臣秀次历任内大臣、关白;九户之乱(丰臣—九户)	丰臣秀长(52)北条氏直(30)九户政实　千利休(70)
1592	文禄之役(侵朝战争)	本愿寺显如(70)
1594	太阁检地;丰臣秀吉杀害基督徒	大久保忠世(63)
1595	关白秀次被流放高野山;	丰臣秀次(28)蒲生氏乡(40)
1597	庆长之役(第二次侵朝战争)蔚山城之战(刑介——加藤清正)	足利义昭(61)小早川隆景(65)
1598	丰臣秀吉向五大老托付后事;露梁海战,日军从朝鲜撤退	丰臣秀吉(63)六角义贤(62)
1599	丰臣秀赖入大坂城	前田利家(62)长宗我部元亲(61)南部信直(54)松浦隆信(71)
1600	关原之战;荷兰船队漂流至丰后;经谈判,西军总帅毛利辉元退出大坂	中村一氏　鸟居元忠(62)大谷吉继(42)岛左近(61)石田三成(41)小西行长　安国寺惠琼　长束正家　九鬼喜隆(59)
1602	关原战后处理结束;德川家康完成全国统一	井伊直政(42)前田玄以(64)小早川秀秋(21)
1603	德川家康任征夷大将军;江户幕府建立	里见义康(31)生驹亲正(78)
1605	德川秀忠任将军	山内一丰(60)
1607	德川家康引退于骏府城;与朝鲜复交	津轻为信(58)结城秀康(34)

(待续)

RPG世界的魔法王国

Ⅳ圣骑士与僧侣战士



与骑士这种职业有所差别的圣骑士是专属于教会的部队，既不服从军队的统属，也不服从国王的指挥。僧侣战士也一样，完全是教会的武装，只听从教会的调遣。兼有魔法师的魔法与骑士的勇猛的圣骑士并不参与世俗战争，他们的战场永远在与人世相隔绝的异世界，换而言之，他们是与魔族作战的尖兵。僧侣战士与圣骑士往往同时出现于战场上，这是由于他们都有着相当的缺憾，所以必须依靠对方的力量补缺，将危险降至最小。当然，既是属于教会的部队，他们也同样会参加一些被冠以神圣名号的战争，例如保卫教会的战争、保卫教会庄园的战争和镇压隶属于教会庄园的佃农起义等等，他们终究是一群脊背上烙着阶级烙印的羔羊。

什么是圣骑士和僧侣战士

可以确定的一点是，圣骑士与僧侣战士出身都是贵族世家，被选入教会部队，只是由于他们对宗教的虔信与相信教皇的权力来自神的赐与，是绝对的圣××的后代和代言人。





比起骑士来，圣骑士作战时更加的亳华。在那个贵族都愿意“拖一条枪”的时代，圣骑士们为了加强战斗时的有效攻击范围、防御力与速度的组合，必须倚仗更多的侍从。再者，长矛、长剑、头盔、甲胄等越来越多的辎重的运输与保养也致使他们必须依靠侍从们为他打理这些琐碎事务。因此，一名圣骑士即使是单身旅行时，也要带上这样一群人：一名武装的随从做副手；一名携带甲胄的人；一名会照顾马匹、精通交涉和沏茶的男仆；一名轻装的骑马武士为他搜索与侦察：两名步行的兵士负责护卫两翼和扶掉落马下的圣骑士老爷上马。这个如同一辆大型战车的小组在古代的欧洲被称为“兰斯”，全部的装备以及养活这一伙人的开销十分昂贵，对于在黑暗世纪生活的，以铜板计算财产的所谓富豪来讲，这是一笔非常大的开支，只有圣骑士这样能够从教会领到部分补助的人才能养活得起。

僧侣战士的来源完全是从僧侣中选拔孔武有力并精通魔法者，身份大概相当于我们中国护卫寺院的“僧兵”与日本的“恶僧”。僧侣的出身很少来自贵族(个别贵族削发为僧，也不会从下层的僧侣干起，而是一下子就能做到效高的职位，像在世俗时代一样的花天酒地)，不过也不是清贫的小民可以随便做得。教会为僧侣剃度也讲求财产，只有能够交纳一定数额费用的中产阶级才能有资格。

圣骑士团和僧侣战士团

圣骑士们组在一起就是圣骑士团，僧侣战士组在一起就是僧侣战士团，这想必也不用解释了。这里要谈的是这两个



骑士的攻革一：

中世纪后期，重装骑士在战争中可以发挥的力量越来越小，特别在瑞士山民的八英尺长柄大斧、瑞士雇佣兵的长枪队与英国弓手在欧洲大行其道后，骑士几乎失去了生存的余地。在火枪发明后，骑士们在出外作战时，于后鞍上带一名火绳枪手。当到达射程时，后鞍的火绳枪手开火杀伤敌人，然后骑士再冲锋。背了两个人的战马的严重超负荷，影响了速度，攻击力反而变弱，于是这种战法很快便被淘汰了。

圣骑士的最高等级


圣约翰骑士
法国的最高圣骑士称号


嘉德骑士
英国的最高圣骑士称号


条顿骑士
神圣罗马帝国的最高圣骑士称号


金羊毛骑士
西班牙王国的最高圣骑士称号



圣殿骑士
耶路撒冷王国的最高圣骑士称号

组织的组成原因。

RPG世界来自黑暗世纪欧洲的形态，而魔法王国也是原自古代的欧洲封建国家，所以圣骑士团和僧侣战士团也同样的能够从中世纪的欧洲找到相近的原型。



与圣骑士团相近的是圣殿骑士团。

约在1118年，法国香槟区有个叫德·帕英的穷骑士，他为了生存而与几个朋友组成一个兰斯，在从欧洲到耶路撒冷和耶利哥的大道上保护那些朝圣者，收取一定的护保费以维持生计。这些人称"基督的可怜骑士"的穷光蛋们意外地得到了安茹的富尔克、香槟的于格这些十字军要人的青睐，同时也得到了教会的重视，大家都想将这些价格低廉的炮灰组织成部队，引导他们去保卫圣地。

1139年，英诺森二世确认了他们实行的教规，圣伯尔纳写的《新军荣誉赞》为"圣骑士"的战斗使命指明了方向，耶路撒冷的圣殿使他们有了圣殿骑士团的称号。

统治圣殿骑士团的是由13名要人组成的要人团，由他们再推举一名团长。圣殿骑士团除去作战外，精力大都放在如何发财这个课题上。除去上述"保本"的土场经营，最行之有效的就是收取暮捐、组织海外朝圣团和从事东西方必需的银行业。

圣骑士团在圣地举足轻重，它有一支经验丰富的职业军队，可随时动员三百名骑士。这支部队在作战时不听从任何王室，指挥权在团长手中，因此大受嫉妒。但是，他们又是王室不敢得罪的力量，在保卫法兰克殖民王国的战斗中，他们扮演着定性的角色。

1291年，法兰克人的王国崩溃，圣殿骑士团无处可去，成了大家关注的问题。许多人指责他们傲慢凶暴、吝啬，应当予与解散。1307年10月，贵族们通过政治力量解散了圣殿骑士团。在1312年的维也纳宗教会议上教皇克雷芒五世正式取消的圣殿骑士团，末代总团长德·莫莱于1314年3月18日被判火刑。

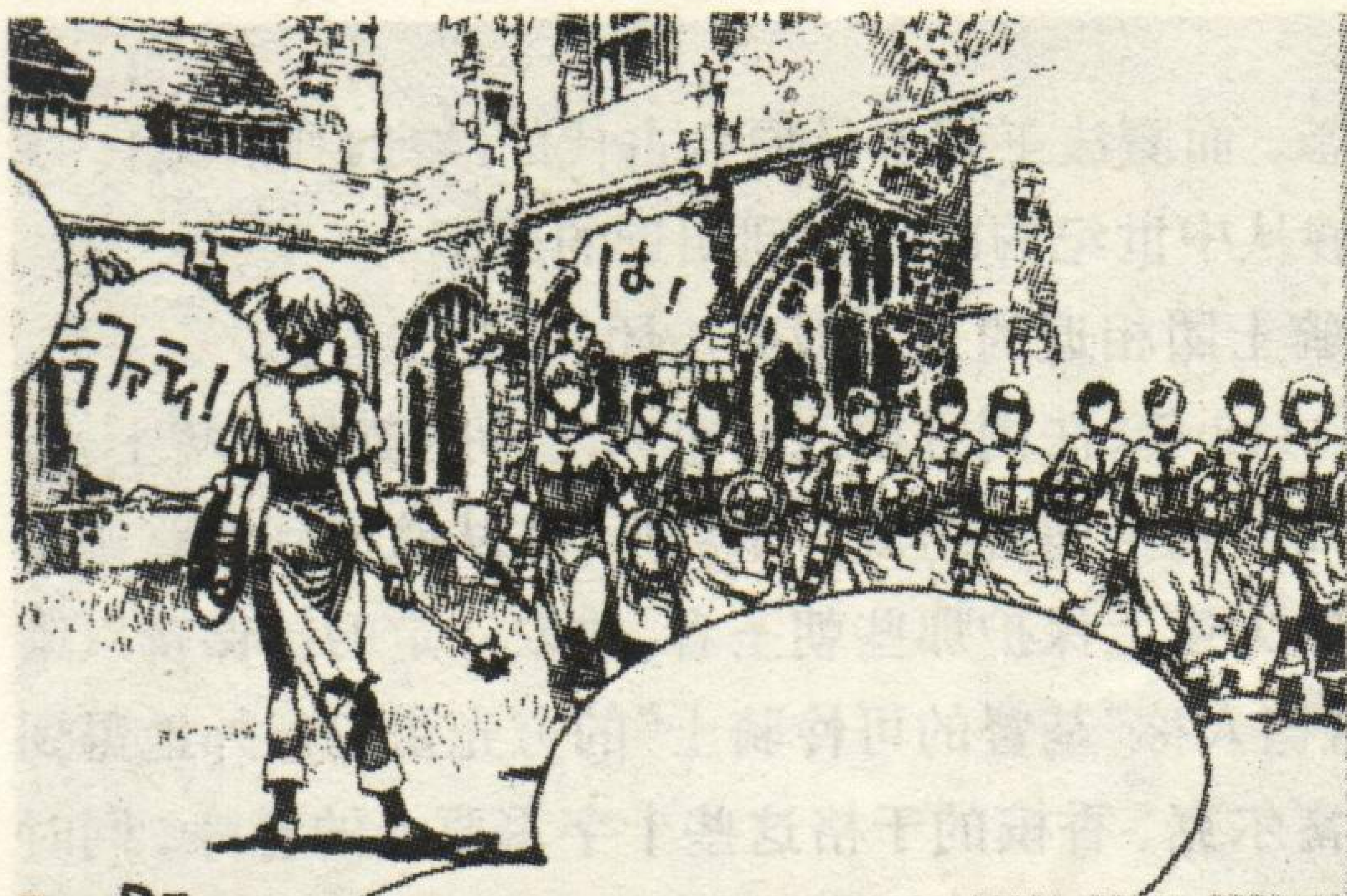


至于在组成结构上与僧侣战士团相近的，当属医院骑士团。

大约1070年，一些阿马尔菲商人在圣墓教堂附近建造了两座修道院和一个招待所，让朝圣者居住。1099年以后，出身法国东南部普罗旺斯省的骑士热罗，带着几个同伴占据了这些建筑物成立医院，用来照料病人。

1113年廷正式承认了他们的存在，并任命他们为独立修会，修会中的骑士们得到了修士与僧侣的身份，奉命守卫阿什克伦附近的贝特吉伯兰城堡。修会本来是雇佣骑士打仗，到了1179年，医院职能正式转为军事修会，改为医院骑士团，从





修士里提拔“神选的骑士”，对抗异教徒。

修会在的黎波里公国恢复了许多要塞，加强军事化发展，建立自己的城堡。医院骑士团所属的每间房子都是一修道院，位于一个区或骑士团的封地里。他们的封地分成七大块，分散在各地，团员们平时修行和耕作，战时携带武器甲胄集中起来。骑士团由一名总团长和八名法官统给，在组织上与圣殿骑士团相近，但不大参与世俗生意，致力于生产和慈善事业。为了同其他王立士团有所分别，他们身披红色斗篷，斗篷上锈着八个黑色的白十字架。医院骑士团由于比较踏实，苛守清规不像圣殿骑士团那样投身金融界，所以存活了很久。直至圣地的法兰克王国灭亡，医院骑士团仍然存在，并在1309年西撤占领罗德岛，后来虽因鄂图曼帝国的侵入退守马尔他岛，但他们一直存活着。

以上两个骑士团与真正的圣骑士团和僧侣战士团毕竟有着相当的差别，例如他们不会使用魔法。但是，从他们的历史中，我们可以了解到许多相近的生活资料。

两大军团自上而下的编制与阶级





骑士的改革二：



15世纪末，欧洲军队大凡采取攻势，就能颇占优势。在长枪方阵进攻时，有大炮为之轰开缺口，骑兵的快速机动总算又有了用武之地。战争在不断地革新中前进，阵地战法出现，向敌阵冲击的骑兵们发现自己被排排长枪和壕堑、路障挡住，并受到滑膛枪手狙击。为改变这种不利状况，骑兵扔掉大刀，手执手枪作战。一组组骑兵连续不断奔向敌阵，在有效距离内不管瞄准瞄不准，开火后立即向左右逸去……周而复始，轮番上前，人称“马回转战术”。

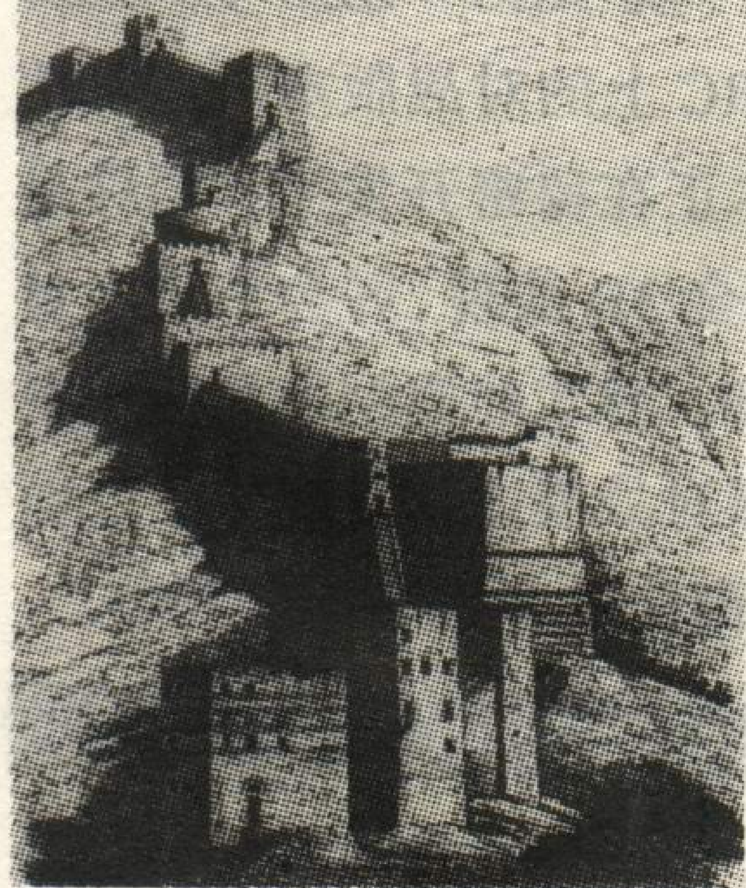
圣骑士团和僧侣战士团的生活与战斗





圣骑士团和僧侣战士团都生活在城堡里，这一点与封建贵族们和世俗骑士团是相似的。与贵族们和世俗骑士团不同的是，他们的城堡里有许多供僧侣战士休息的修道院，圣骑士们则住在城堡主塔。

从普通骑士转为圣骑士和僧侣需要经过一定的仪式。洗礼自是不可避免，僧侣战士需削去头顶的一圈头发；圣骑士们则要进行受剑仪式，赐与可以抵御魔力的白银神圣武具和免罪的圣剑。除了这些基本的仪式，各地的地方圣骑士团和僧侣战士团还有着自己的团规与特殊的仪式，这些就是不为人知的了。这些神圣部队是教廷的直辖军，所以不受任何王室管理，他们的团长只听命于当地的红衣大主教。不参加世俗战争是他们的信条，但这是建立于世俗军队不主动进攻他们或侵占他们土地的前提下，如果有人敢于下手，他们同样也会反击。对"上帝休战"，政策的遵守也是他们的特点。所谓的"上帝休战"是要求他们在一年的各个宗教节日及每周的周一到周三早晨都禁止作战，违背者将开除团籍和逐出教门。



圣骑士和僧侣战士在入团时都要将所有的财产捐献予团里，然后按照团规生活于集体里。他们的生活与一般修士般具有相当的规率性，早晚的祈祷、练习武艺和魔法、开垦种植（这项圣骑士可不做）都是他们的必修课。而吃饭和睡觉也都按照标准的时间统一进行，并且极为严格，比如中午 11:30 开饭，如果 11:31 分到食堂，就会发现大门早已关闭。

圣骑士和僧侣战士讲求个人的修行，因此他们经常被以个人身份派遣去执行与魔族和龙战斗、驱除魔物之类的任务。在每年的年底，以当年完成的任务为标准制订考试级别。考场是不知什么时代所建的高塔或地下迷宫，根据圣骑士与僧侣战士的级别而有不同标准。塔和迷宫里住着不同的魔物，越高（深）层居住的魔物等级也越高。打败每层的魔物都能得到不同等级的新武具或学会新的魔法（这当然是考官们先放进去的）。



同魔族的大规模战争中，只会使用攻击魔法的圣骑士团和只会使用白魔法的僧侣战士团永远是最好的搭档。

身着可以反射一定程度魔法的白银神圣铠甲的圣骑士，驾御着马匹冲在前面，一面用可以将如钢铁般坚硬的龙的皮肤割破的圣剑砍杀魔族，一面咏唱着火焰和雷电为主的攻击系魔法。在他们身后，身着素色长袍的步行僧侣战士们一手执小圆盾，一手挥舞狼牙棒，口中吟颂着为圣骑士们疗伤的回复咒语、驱邪咒语或建立一个个的魔法防护膜向前滚动。

这是两支人类魔法王国里最强的部队，有时甚至是人类唯一的希望。



骑士的改革三：

就在整个欧洲都在以华丽的"马回转战术"作战时，1611 年开始强盛的瑞典王国却一反其道。由于有了炮兵和滑膛枪手支援，瑞典骑兵扔下手枪，又捡起马刀，回头重新练习久已生僻的大砍刀。但是，瑞典骑兵练的不再是冲击和单兵作战，而是如何整齐地挥剑砍杀冲锋。这种突击方式更能震憾敌人，发挥马刀的威力。这种新的战术很快为各国所接受，在英国内战中被奥利弗·克伦威尔的铁甲军将威力发挥到了极限。

龍之地下城

城主/DRAGON

> 龙族的情报来源与其它种族不同呀!这里每次为年轻的勇者们公布的情报均来自特别的情报机关。当然,由传奇的种族收集的情报也都带有传奇的色彩……

空穴来风

于春天登场的伊甸的战士 传奇度:50%

ENIX 公司的王牌 RPG"DRAGON QUEST"系列最新作"DQⅦ"(勇者斗恶龙 7)原定于今年年内发售,但因为诸多原因,这部作品很可能延期到明年 1 月份发售。据业界知情人称,为了使这部"日本第一的 RPG"达到理想中的效果,开发人员正在加入一些全新的要素,所以需要一定时间去调试这些新要素的效果。看来"勇者"迷们又需要多等待几个月的时间了。

SNK VS CAPCOM 的迷之版本 传奇度:47%

2D 格斗迷们向往以久的对战 ACT"SNK VS CAPCOM"日前已经公布有三个版本,及 NEO－GEO POCKET COLOUR 的手持机对战版,和 ARC 上的对战版本。近日传说,这部作品又有一个新的版本正在秘密开发中,据称是属于 PS2 的专用版本,画面采用全 3D 表现,并会出现大量在其它版本中没有出现过的人物。游戏的类型将采用多赛制,也就是说玩家可以自由选择对战模式:一对一、二对二、一对二、三对三,或者单循环淘汰及多循环淘汰等等。

KOF RPG 化 传奇度:23%

KOF 一直是大人气类作品,尤其是在我国国内更是受到了极大的好评,对于每年一作的 KOF,玩家一直有所不满,希望能把这一系列多样化。

SNK 公司的开发人员也一直致力于 KOF 系列多样化的发展,近日得到不确定的消息称:KOF 已经开发出 RPG 作品,将以每个队为主线展开各自的冒险。近日已经完成了龙虎队、怒之队的开发,其它各队及个人故事也已经到开发中期。估计本作会在明年春天之前发售,对应机种为 NEO－GEO POCKET COLOUR,每篇的故事会以单卡的形式发售,全部约有十盘卡左右。

SQUARE 迷之新闻发布会 传奇度:60%

日方新闻界近日宣布 1999 年 11 月 23 日 SQUARE 将在东京举行一个新闻发布会,到时将有少部分新闻记者被允许入内,而有近 10000 名入场名额会给日本的玩家,这些玩家将是从一直与 SQUARE 公司有联系的热心玩家之中抽取。

据 SQUARE 内部人员称,到时将向大家公布将于明年春天推出的 FINAL FANTASYⅨ的具体情报。不过 SQUARE 人员还称,新闻发布会中极有可能有 SQUARE 为 PS2 制作的游戏的新画面及情报,有关于这个方面的消息,其内部人员一直"守口如瓶",没有任何具体的介绍。

PS2 迷之音乐规格 传奇度:90%

虽然 SONY 公司已经公布了有关于 PS2 的所有数据以及相关周边和硬件,但近日网上却对 PS2 的音乐规格及其使用的芯片十分关心。有消息传出,PS2 中将会改变音乐规格,采用 A3D 3.0 的规格,及 Vortex3 的芯片。

对于 A3D 相信许多电脑爱好者却极为熟悉,如果 PS2 使用了 A3D 3.0 的话,那么音响的效果是可以让大家惊叹不已的。

版主留言

本刊 1999 年第 10 期"DRAGON BAR"中刊登了 KOMY 的文章,文章是有关于"女神异闻录 2"的内容。请本文作者速与本刊联系,并将详细地址告知,以便于赠刊的寄出。

另外,请给本栏目投稿的读者注意,务必在文章后写上自己的详细地址以及收件人姓名,以避免造成不必要的损失。

角笛作坊 GAME国的魔神

文/怪盗千面人

Lesson1 Persona

"以圣父、圣子、圣灵的名义…阿门…你可以吻新娘了。"这一幕不知多少电影、电视、漫画作品里出现过几百万次。"圣父"当然是GOD,"圣子"是耶稣老前辈,而"圣灵"呢,就是Persona。

在我们生存的这个世界中到处都存在着神灵:火中有萨拉曼达;水中有温迪奈;太阳是阿波罗;月亮是阿尔忒密斯……他们是和物质的世界相对应的,精神的存在,存在于我们的心中……这就是Persona。

Lesson2 魔神英雄传

这次要讲的,并不是那部少儿动画片,当然也不是在我们中小学的作文中出现过无数次的英雄人物了,而是现今年轻人中最流行的金子一马系列!

黄帝,上古时代统一祖国的英雄,被后世神化为天帝,和王母娘娘居于昆仑山,统治四方,据说他一开始只是一个雷神,后来才逐渐成为诸神之王。(这一点和宙斯、因陀罗两位大叔十分相像。)

黄帝著有《黄帝内经》,是中华经脉学说的鼻祖。经络,武侠小说中常见是人体内除神经调节、体液调节之外又一大控制系统。它由皮下结缔组织中胶原蛋白相互接合而成,比神经和血管者更优先传导热,电磁等信号。

在金子一马的《Soul Hacker》中,黄帝是LV.83的英雄,要用LV.80以上的造魔和LV.81的西王母来合成,特殊攻击技为"应龙击破",物理攻击最强。

注:应龙,有翼的神龙,被黄帝召唤来击破龙军,后来为大禹治水开路,最后藏身于南方多雨之处。西王母:"其状如人,豹尾虎齿而善啸"《Persona2》中3D的Q版西王母背面,偶尔可见豹尾露出。

不过,有时看看外国人写的中国神话也是颇为有趣的,比如这一段:"羿请不死之药于西王母,嫦娥窃以奔月"在月宫嫦娥请玉兔帮忙,兔子打败了羿,最后羿与嫦娥在玉兔撮合下又和好如初。(请见英人著的《世界神辞典》中国篇)

罗摩,英雄 LV.77

魔神 LV.84 毗湿奴 ×LV.70 以上造魔

古印度英雄 原创 E×TRA 攻击 大梵天陀罗

古印度有部相当于《荷马史诗》的《罗摩衍那》,讲述比湿奴神的第七化身罗摩,被罗刹王抢走了美丽的妻子悉多(吉祥天的化身)。双方在楞伽(今斯里兰卡)的决战被后来的学者们分析出有火箭、导弹(自动制导)和激光武器参加,甚至还有被称为空中战车的载人飞行器(UFO),信不信由你……

悉多被解救后遭到罗摩的拒绝,万念俱灰而自焚,然而火焰却将她托起,有如朝阳般光辉圣洁,罗摩向着无可指责的灵魂重新张开双臂:"现在众人都已得到证明,她真正属于我,就像太阳的光线属于它们的来源一样!"

毗湿奴,魔神 LV.84

女神 LV.71 × 大天使 LV.80, 麦塔特隆 × 天使 LV.64 智天使

印度教三神一体之第二位,最受欢迎的印度神之一,四只手臂分别拿着仙杖,法螺、轮宝和莲花,理论上有十个化身,第一个鱼化身"麻蹉",警告圣人摩奴大洪水的来临,并送了一只方舟。(应该和《圣经》里的大洪水是同一场吧)

撒拉丁,英雄 LV.68

Alilat LV.82 × 造魔 LV.60 以上

伊斯兰君主 原创 EXTRA 攻击 死亡圣战

1138－1193,北伊拉克库尔德贵族出身,阿育布王朝的创始者。1164年,应FATIMA王朝哈里发的救援要请远征埃及,叔父死后,将FATMA王朝实权人手,随后统一叙利亚、伊拉克北、努比亚、也门……大阿拉伯地区。1187年对十字军一战取得压倒性胜利,夺回了圣城耶路撒冷,在位期间,宽厚贤明深受爱戴。

注:Fatima伊斯兰教创始人穆罕默德之女,其夫阿里是什叶派穆斯林领袖。在神话中是阿拉伯的月女神,字义是"自身父亲之母体"等同于创造女神,以及太阳之源、乐园之木、月游命运……简称太母神,在《阿拉丁神灯》中是帮助阿拉丁的跳舞娃娃。

威灵 Alilat,英雄 LV.81

新月时魔神毗湿奴 × 魔王 LV.73

在皈依伊斯兰教之前,阿拉伯人奉行自然泛灵的宗教,崇拜石头和树木,Alilat = EL Lat,是塔伊夫一带的石头神像,相传为该隐的五个儿子所立(《古兰经》)。

西格弗里德,英雄 LV.61

魔神 Lugh LV.51 × 造魔 LV.50 以上

日尔曼民族英雄 原创 EXTRA 攻击 Love Heart 可使敌全体魅了

瓦格纳歌剧《尼伯龙根指环》的主角;《圣斗士》动画版北欧神斗士之一的双头龙;动画片《天鹅湖》中认错奥洁托公主的帅哥王子;《刀魂》中攻击力超强的巨剑骑士;《银英传》中莱哈的红头发死党以及其它各文学、艺术游戏、动漫画作品中常出现的名人。共同特点是很强,倍受女孩子青睐,但不得善终。

注:手中的宝剑名叫诺通,象征胜利与和平,在西格弗

里德手中时，砍断了大神奥丁的"永恒之矛"Gungnir，宣告了众神不可逆转的灭亡。

魔神卢格(Lugh)，魔神 LV. 51

凯尔特神话中三位王神之一，是位全能神，兼管商业敛财和旅行，是老百姓最欢迎的神。常以年轻的旅行者形象出现，手中的路弗之枪，是凯尔特四大法宝之一，象征塔罗牌中第二种花色——魔杖。

凯尔特神话，是新近比较时髦的神话体系，好像是从Enya在美国走红之后，世界才开始注意这个爱尔兰小地方的文化。昨天，凯尔特和挪威的一个乐队组合刚刚在北京世纪剧院亮相，名字是Secrct Garden。

圣女贞德，英雄 LV. 55

威灵 Black Mria × 造魔 LV. 40 以上

法兰西女英雄　原创 EXTRA 魔法　奥尔良之祈　味方全回复(机率不定)

(1412－1431) 出身于法国农家，自幼能与精灵会话，13岁得到天启，担负起反抗英军的重任。战场上，她所率领的奥尔良军士气如虹，英军往往不战而退。1430年，被叛徒出卖，宗教裁判所认定为异端而遭火刑。英法百年战争后，教会在全国人民及路易王子的呼吁下为贞德平反，并为之加以"圣女"的称号。

Lesson3　魔神猛将传

平将门，猛将 LV. 81

新月时威灵 LV. 76 八幡 × 造魔 LV. 80 以上

原创 EXTRA 攻击　地狱冲击

日本平安朝末期的猛将，据说性情骠悍残暴，力大无穷。在当时日本全土大大小小的许多源平两姓的大小势力中，他的力量是最强大的。由于过于相信自己的力量，平将门突然起兵攻灭了叔父平国香的领国，并在信浓自立为天皇，公开向朝廷宣战。实力空虚的平安朝廷无力镇压，请求源平各家的领主出动精锐的私兵协助作战。经过几年的艰苦战争，折耗了大量的人力物力，源平两大势力这才联手将叛乱镇压，一代霸王的平将门战死于乱军之中。

威灵八幡，新月时魔神巴尔 × 魔王 LV. 53

日本国自奈良时代以来，所有武家的守护神，至今全国大小八幡神宫(社)约十一万座，为历代王城之镇护，帝室之宗庙，而主祭神宫皆为巫女，别具风味。

传说古有应神天皇托梦于钦明天皇，自称广幡大神，将于宇佐郡马城峰上显灵，即日果有八旒之幡从天而降，自此神异不绝，香火大盛。源氏一族得八幡宫神谕而兴勃，至足利更成为其氏神，声威远远盖过伊势神宫的天照大神了。

再后来有学者的考证，其身份原为天照大神的曾孙，彦火出见尊，与发妻丰玉姬陆海相隔，生生世世不得相见。



大天使麦塔特隆与魔龙的决战

龙吉努斯，LV. 65

新月时大天使 LV. 80 麦塔特隆 × LV. 70 以上造魔

古犹太战将　原创 EXTRA 攻击　各各他之刺

生前是希律王手下一名百夫长，双目失明。事迹是将手中的长矛报向十字架上的耶酥，矛身刺穿耶酥的身体，喷涌飞溅出的血好飞进他的盲眼，顿时显现现奇迹，他的双眼重见光明。后世艺术作品中，他的长矛比他本人似乎更受欢迎，从十字军东征起，被各路神职者和艺术家争相延用。

大天使麦塔特隆

天使中有史以来最强大者，仅次于神(GOD)的存在，尊号为"颜之天使长"，意为"拥有目睹神之真颜的特权"，古犹太人称他为"小耶和华"。

龙之地下城

天使这个东东,一般的中文书籍是不会有详细介绍的。

ENOCH是亚当的第七代孙,在他三百六十五岁时,有天使降临在他面前,将他带往神的天国。

天界一共有七又三层:

第一天,由天使长加百列支配,和地球很接近,为风和云所包围。这里居住的天使们是天文学者,支配星星,受冰、雪、花、露的保护。

第二天,由拉斐尔支配,等待审判的堕天使在这暗黑的刑场哭泣。ENOCH被告知,这些叛神的天使们的王子,被囚于第五天的牢房。

第三天,由阿纳海尔支配,分为正反两极。北部是地狱一样的冰焰业火,凡是有辱神名,使用禁断魔法的天使都在这里受罚。这一天的其它部分是伊甸园的残部,生前公正的人死后灵魂在这里有福了。

第四天,由大天使米迦勒支配,被称为圣都耶路撒冷,牛奶、蜜糖、葡萄酒、油脂流动的河围绕她,生命之树、太阳和月亮也都在这里。

第五天,是牢狱,火之峡谷的看守在这里,那些因与人类的女子结合生出巨人(使徒?)和怪物的天使被囚禁于此。(这部分太长在此不能详述,以后有机会再说罢)

第六天,是学者的天使们。四季、历法、河川海洋大地收获、草原荣枯等自然规律的支配者。他们中的佼佼者会被选出,送往至高天。

在第七天,ENOCH见到了座、智、炽、主等高位天使,这时,带领ENOCH的天使就不能再往前走了,由加百列继续引路。

第八天,叫作ムザロト,这里"司四季、干旱、雨季、黄道十二宫变化"。

第九天,"兽带"即为十二宫。

现在米迦勒带领ENOCH前往第十天,在这里,他见到了"神之素颜",随后在神谕下写出三百六十六部天书(从创世到世界终焉),他将天书交给地上的子民,回到天国,神赐予他三十六万五千只眼和三十六对翅膀,ENOCH变身为大天使麦塔特隆。

源义经,猛将 LV.57

新月时威灵八幡×LV.60以上造魔

原创EXTRA攻击八绳跳、踏踏米返

源氏的御曹子,小名牛若丸,自小因源氏的失势而被放逐于鞍马山的寺院出家。为了向平家复仇,他白日随鞍马山的鬼一法眼修习鞍马流刀术,晚上修习祖上大江匡房传下的《孙子兵法》译本。十年后,已经长成翩翩美少年的义经用美色诱引具有鬼般蛮力的恶僧武藏坊弁庆为部下,在黄濑川参加了哥源赖朝的反平氏联合军。在之后的一之谷之战,歼灭木曾义仲及其四天王之战、屋岛海战等诸多战役中,义经每次都能以少数的兵力控制全局,获取奇迹般胜利。由于对弟弟义经非凡武力与智力的恐惧,已经成为幕府将军的赖朝痛下杀手,联合奥州之王的藤原氏夜袋义经。义经与弁庆寡不敌众,最后在烈火中像仁王一样站着死去。(在传说中,义经却没有死,而是逃到北海道成了虾夷王)日后的日本兵法家对义经推崇倍至,尊其为日本兵法之祖。

哈根,猛将 LV.51

新月时邪龙 LV.56 法弗尼尔×造魔 LV.50以上

杀死西格弗里德的元凶　原创EXTRA攻击　螺旋击

《尼伯龙根之歌》中,从西格弗里背后暗算的反派。本身是故事里仅次于西格弗里德的战将,智勇双全、胆识过人,曾被几千名匈奴武士围攻仍然不曾伤到分毫,更将这几千人的血当作饮料来喝,不愧为猛将之名!

●看守尼伯龙根宝藏的巨龙,被西格弗里德所杀,龙德可使人听懂鸟语,另一说将毒液涂抹于周身可刀枪不入,但微风吹来一片菩提树叶不经意间贴在西格弗里德背后,成为他致命的弱点。法弗尼尔(邪龙 Fafnir.LV.56迷宫说得)

罗两峰,猛将 LV.44

新月时龙神 LV.47 青龙×LV.40以上造魔

产地:中国　原创EXTRA攻击　FLYING·HIGH

猛将的最后一人,同时也是恶魔全书中是难查找的一个,倒底是谁呢?驰骋兄说:"会不会是兰陵王?"那样的话原创EXTRA应该是《拳王破阵乐》吧?但攻击时的画面竟然是蝴蝶在飞舞,难道说是"梁山伯"吗?

错,该人名叫"罗两峰",怎么,没听说过?那就对了,金子一马大约是从本什么"中国妖怪秘典"之类的书屋里随手一翻即兴抄过来的,所以当然是连中国人也没听说过的中国鬼。典自清代杂记小说《履园丛话》——(北京图书馆有它的善本,不妨一阅)扬州人氏,画鬼名家,自称白昼也可见鬼,自绘《鬼趣图》,卷中朝庭士大夫皆有题咏若干……

亲爱的读者,如果您一直以来对金子一马敬佩有加,那么建议您立刻将上面的一段忘掉吧。小玲在查到这一部分的时候也是"石化"了三十五秒种呢!(所谓大白天见鬼也不抵如此吧。OH MY GOD!!)

特别鸣谢　弛骋兄日本武将史料提供



猪龙的龙珠

目前检讨中

接到何文山的来信感到十分懊悔,第9期上的"巴哈姆之英雄战记"的确存在着抄袭的问题,以后这一方面我会加强检查。再次致歉!

一梦苍生 末章 告别昨天

文/SOULEDGE

本来想就此悄无声息地告别，但如果这样不明不白地在关心这篇文章的人面前消失，多少总有些过意不去。而且，9月的东京游戏展，期间所发生的事也有很多令人咀嚼的东西。

在游戏展之前，实则有着一个更为璀灿夺目的亮点。PS2的正式定局以及距离主机发售尚有半年时间就排出了一长串的软件列展，让人无法不对这位家电、电玩巨子产生最高的敬畏。NAMCO依照惯例送上"铁拳"、"山脊赛车"，CAPCOM开发的"生化危机"、"鬼武者"；ENIX有"星海传说3"、"BUST A MOVE3"；KOEI交付多部上佳的二线作品"决战"、"雇佣兵团"、"三国无双2"；连得HUDSON也将他们在格斗游戏方面获得荣誉的"热血咆哮3"放在PS2上；而SQUARE，虽然现在尚未真正公布什么作品（《THE BOUNCER》属梦工厂开发，而《X－SOOTER》明显是EA的风格），但11月23日的SQUARE新作发展会，几个呼之欲出的名字想来便会出现。这样的软件阵容，是SEGA费尽周身力气才为DREAMGAST塑造出的一个规模，而现在又有些传闻，会有少数不太重要的作品由DC版转移到了PS2上。世嘉又一次站在了命运的挑战面前，除了《莎木》和《生化危机》之外，他拿什么去削弱强大得过于可怕的对手呢？DVD－ROM再生可能、外形更家电化、对应多种电脑周边、世界性的大规模网络于2001年开通，具备了一台21世纪初流行主机的主流特征，不难判断在硬件方面，PS2的优势能持续较长一段时间。而软件呢，索尼没有SEGA那样大肆渲染，积极奔走的姿态，而只是简简单单地邀请了日本业界几乎全部的著名软件厂商（也包括不羁的WARP），将软件列表放在那里，就能让人感受到索尼与诸多软件厂商间的良好合作氛围，和座中群贤毕集的王者风范。时者势也，一个懂得造势的人，多半便会很容易造成对自己有利的局面，索尼如此，平常人的生活中亦复如此。

隔了6天之后的东京游戏展，很有意思地形成了一冷一热的两个舞台。SEGA这边，布置华丽，活动不断，围绕着DREAMCAST的到处是耀眼的灯光；而那一头呢，没有过多的噱头，甚至连PLAYSTION2的字样也采用了冷色调的蓝色，但光靠游戏片段的演出和为数不多的实机体验，就足以让无数玩家驻足。这就如同水与火一般，火虽然能够燃起人类的热情，但水性更具有永恒和渗透性。对于SCEI而言，东京游戏展是初露端倪的姿态延续，而SEGA，则是排兵布阵作殊死决战的开始。

不知道现在SEGA内部的决策层有着什么计划，但十月以来一些较为"偶然"的现象却已催醒了千禧年的狼烟罡风。首先是国庆节，在SEGA准备将《莎木》销售资料配送到各专卖店的时候，却突然发现有严重的程序问题，所以无奈地将DC的"形像作"推迟到了明年春天。而DC上的几部大作，《生化危机 指令：搜索》原定于12月发售，却换成了带有此作体验版的《生化危机2》完美版。而《恶魔城》虽然信誓旦旦地声称要年底发卖，但目前25%的完成度，让人怎么能够相信呢？如果没有什么大的差错，这些作品的发售日期会先后对3月4日（平成十二年三月四日，1234，一个标志性的日期）造成围攻。此外，两台性能在PS2之上的主机X－BOX和海豚的发表又分别在3月和8月，看起来就像是几方诸候达成了默契的共识，有心全力削弱这个世界上新的流行用语的制霸程度。不管将来如何，索尼这五六年在电玩方面的发展，是能够打上一个段落的光辉句号了。

日本人有俗语："服装一代人，住宅两代人，饮食则需三代人"，而我们这一代玩家呢，又经历过多少代主机的沉浮？家用电玩的产业化发端于任天堂，成熟在FC时代，而到了现在，则俨然成为了一种牵动电子、科技、娱乐、媒体等多种行业的大型工业。

软件及主机的开发费用不必再提了，连得让我们为之扼腕叹息的任天堂，对于今年利润比去年下降200亿日元的情况也只是一句"因为日元比价的上升使得主要用美元作储备的我们遭受损失，请广大投资者相信我们"而已。如今电玩产业的运作在某些方面越来越靠近电影，两者也有不同程度的融合。金城武出演《鬼武者》，布鲁斯·威利斯也担当一部PS游戏的主角，《星球大战》席卷几大主机，而反过来《最终幻想》的电影版也必定会是2001年夏季一部极具票房的大片。SCEI具备了"电玩业好莱坞"的气势，而那些软件分司和旗下的作品形像又变为了能保证票房的明星。PS时代立起的流行媒体＋强劲硬件的商品定位，用教训让SEGA和任天堂学会这条如今的准则，在这一前提下，再行比拼的就是具体的商战技巧了。战火的引发是自SEGA与SONY两S间展开的，而现在又烧到了欧美，电脑电子巨头纷纷参与到这场角逐中来，而专业游戏机的发展又与具有最高流通性的娱乐电器——电脑逐渐接壤，足以证明这个世纪末是电玩工业飞跃的时期。事物的发展就是这样，以个性确定自己的存在，但要生存下去，最后仍然是要回到寻找共性的基础上。中华传统小吃是我们生活中的一个组成部分，但如果不采取快餐化的连锁店经营，难保不会在生活节奏日渐高速的现代都市中消声匿迹。如果以后人们阅读报纸时像看一条电影方面的消息来读游戏新闻，大家感到高兴吗？说到这里，又想起了一件事，前一段日子我国一部动画大制作似乎受到了舆论和普通动漫爱好者的批评，好像深为我国动画与他国有差距而感到羞愧。但我想说的是，抛开影 片的质量和艺术水准不提，如果我们冷静的用理智去看待它，应当可以发现，一种破除陈旧观念的萌芽在其中颤抖。商品生存的唯一条件就是市场，虽然这部影片有着多方面的不足，但对于动画制作这条路上的发展，它依然是有功劳的。恩格斯说："只要自然科学在思维着，它的发展形式就是假说。"电玩产业的大发展，其中包含了一时的个体生灭。

这些谈的都是宏观方面，究竟该如何理解毕竟不是我一个普通的玩家所能够把握的，而对于软件方面透出的信息，却更让我注意。

首先我想说的是，从软件的开发和销售上可以看出新旧市场中的断层。《SOUL CALIBVR》，被业界公认为完美的游戏，至今只卖出了27万余张，这真让人心疼！当然，如果她能够在PS上推出的话，至少也是百万之数。但是，同样是佳作，《WILD ARMS2》不过二十余万，连得"五十万以上软件厂商"SQUARE的一部著名战略游戏，竟然也只出荷22万余张。经典的销量是往常二流软件的数量，让人还有什么可说的吗？究竟是什么造成了这样的局面无法知晓，但现在厂商迫于经济危机而竞相以逐利为本，却多少令人厌倦。CAPCOM的《生化危机》是我在AVG中最喜欢的作品之一，但现在怎样呢？2代出现在四个机种上，一旦有新主机问世，《生化危机》又迫不及待地成为开路功臣，这在某种程度上打消了我的积极性。BANPRESTO的《超级机器人大战》也一部紧跟一部，而曾经是我偏爱的SQUARE，也终于成了一个月一部游戏的生产流水线，结果销量总和才及过去单一版本的出荷量，我们不得不承认，风光一时的次世代电玩市场，也有了一定程度的萎缩。

一向很敬佩NAMCO。能制作出高质量的软件是每个大厂都能做到的，但像NAMCCO这样高度重视一部作品的每一个版本却不是谁都愿意去做的。《SOUL CALIBVR》也好，《铁拳TAG TOURNAMENT》也好，与原来的街机版相比，都像是进化了整整一代。在家中欣赏《SOUL CALIBVR》中的图片，是一种深深的感动。同样值得一提的还有TECMO。《死或生2》会于明年春天推出DC的美版，而日版却未有明确表示，据称是打算直接开发PS2版，这让人想到以前《死或生》一代的SS版和PS版。这样认真开发的作品，值得人们为它付出一段很长的时间。但是，在目前电玩业的历史断层时期，这还不是最重要的。不然的话，谁都知道态度最认真的非"延期高手"任天堂莫属。

龙之地下城

随着机能的飞跃,游戏的题材也得到了很广的拓宽。像DC上出现的《SEEMANN》,甚至还有以"偷窥私人生活"为题材的"怪"游戏,连得昔日RPG名作《梦幻之星》的DC版也完全突出它的网络功能。不用等待便可预料到,这种怪异的游戏在目前不会受到过于优厚的对待,但它们都是未来道路上的一粒鹅卵石。当初KONAMI的音乐游戏也被人斥责为"不是游戏",但《DANCE DANCE REVOLUTION》的销量,都居于今年下半年PS软件销售的榜首。《莎木》作为SEGA与PS2抗衡的首要兵器,受欢迎程度如何尚不可保证,但她鲜明地代表了如今SEGA的理念,所以美版DC才会在2个星期内销出100万台。至今为止,还能听到有人把《莎木》评为"浪费大量人力物力的怪游戏"。就像英国人爱把多余无用,但花费昂贵才能供养的东西叫作"WHITE ELEPHANT"(白象)一样,然而白象也恰恰是佛祖释迦牟尼降生时必不可缺的异像之一。下一世纪的游戏,还是给孩子玩吗?下一世纪的游戏,还是学生们躲在小屋中的"地下工作"吗?我敢肯定地说,不是!告别昨天,并不是要忘记辉煌的过去,而是在无数次蜕皮中涅磐出亮丽的新生。

曾经是在专卖店门口苦苦等待着一款心爱的游戏到来。

曾经是读着电玩杂志,为上面的消息患得患失。

曾经为游戏的剧情而辗转。

曾经在染着娱乐弧光的生活中成长起来。

推开沉沉的窗帘,是华灯初上的拥挤都市和流转翻覆的狭小世界。我们在光与影中邂逅,我们是否又会在明天某个崭新的天地里偶遇呢?

非常抱歉,从去年到今年,这个连载断断续续地进行了十一次,占据了大家的时间和眼中一角,但以我这样一个普通玩家来评说业界风云,又实在是不够深入和不合适的,所以也到了该说再见的时候。

为我狭隘的主观观点而向大家说声对不起,如果不同意或不屑,就当作无意间触碰到的东西好吗?

为我文章中屡屡引用许多知识、资料而向大家说声对不起,这其中有许多是我自己也不懂和错误到贻笑大方的地方。在文章中放上这些只是想从其他方面证实观点,不为了粉饰自己知道多少,甚至我自认是个知识匮乏的人。

为许多比我有更多真知灼见的玩友说声对不起,你们的分析和评论更是我想听到的东西。

所有相识及不相识的朋友,希望我们能在电玩这个广阔而纯洁的世界中,永远感受那最真和最美。

感谢坚持了这么长时间的专栏作者——SOULEDGE。以后还请多多支持。 ERAGON



勇者斗技场

游戏游戏给我感觉

不是勇者的正义之辞,只是"无业游民"的胡说

渐渐地已部在了美好夏日的终点,无法再细说当年岁月,无法去品评现在,偶尔把目光远离了起伏不定的世界,总觉得该关心一下自己的游戏生活了。

假期做了什么?仔细思量,这几十天所玩的游戏甚至不如上一个夏天的二分之一多,尽管《圣剑》的ENDING曲是如此动听,玩恶魔和打恐龙的人是如此之多,一切的朋友如此熟悉,我的手指却已快按不动方向键了,抬头看看一对正在跳垫上蹦得不亦乐乎的活宝,突然想起极端无聊的用《DDR》专用毯打《铁拳》的日子来,总有一天他们也会的,我坚信。

已经懒得去为游戏同道们划分阵营了,冲破这些束缚的是一位朋友所写的一篇名为《从内圈甩尾看RPG战斗系统》的文章,与此同时翻开《T&P》8斯中何兄的《情人》一文,读罢感动不已,同时所悟甚多,所以谨以拙文,为本世纪最后一个夏天留下纪念的痕迹,以供怀念。

一向以来很头痛于一个问题,即怎样以文字表述我们多年来游戏生活的种种感受,人是受感情因素支配的生物,所言所行必会执于个人感情,所以当然无法再去评判什么优劣好坏,只是谈谈游戏之路罢了。当我重新插上容量为64K,主角个数为1的《DQI》时候,凌空架起的彩虹桥己不再让任何人心潮澎湃,当我在PS上又一次倾听莎莉丝的歌,让那旋律在心中久久回荡的时候,我也须面对无数人的嗤之以鼻,看着全神贯注弹吉他的兄弟们,忽然顿怪——是了,是不再投入,不再懂得享受而已,一切都还没变呢!

之所以喜欢RPG,当然缘于夕日大部分游戏类型中只它有完整的故事、曲折的剧情和一个漫长得让人不能不投入的过程,即所谓"体验浓缩人生"的感受,在游戏过程中体会生离死别爱恨情仇以及主角们的沉重命运等等,会让自己的思绪随着游戏而变化,而我确信那是一种幸福,一直都是。

当然我也就比较认同一种说法——游戏是绝对的精神上的财富,游戏不可以当饭吃,但游戏可以成为生活中的一部分,同其他沿袭下表的传统娱乐一样,永远和人们的生活紧密相连,多少年了,稳固得很。

所以追寻了多少年的娱乐的本质,也就是一种左右人们情绪的表现形势罢了。理论上来讲,候宝林的相声、金·马伦的电影和游戏其实是一样的,尽管他们之间差距如此

之大。

而游戏与其他的娱乐形式不同之处就在于，一个虚拟的世界去让你控制、冒险、体验、感受……这正是《星球大战》敌不过水管工人的奥秘所在，同桌女可以在《心跳》里重现，拯救世界只需按下电源开关，就算不会任何乐器也可以成为乐队的砥柱，这样的生活和梦想，不是俘虏了你我他很多人吗？

PS2 的 EE 芯片了我一个游戏生涯柳暗花明的提示，感情表现，与其相对应的是感情体会，我们也许应当每人提前拥有一块与 EE 相对应的芯片，我想大家应该明白我想说什么了。

KCET 在 3CD 的战车完全版里新追加了三百个任务，想必时至今日不少人全 CLEAR 了吧？我是抱着当年 FC 一个 ACT 二十几遍热情仍旧的心态去玩的，去打、去想、去钻研，甚至有的版面反复几十遍仍不觉烦，逐渐地在完成度渐渐上升之后，其中所费的心力都化成无以名状的成就感涌上心头，以致于经常不自觉随着史奈克的样子，高呼一声“YEAH!”，同时与镜子里的自己相视一笑，哈哈，终于又中毒了。

游戏最重要的是什么？感觉，有感觉一切便都好办了，什么音乐太差，画面素质低，读盘过慢，什么只有角色没有游戏性，什么难度太高或太低……一切的一切在良好感觉面前都迎刃而解了，今年的机器人游戏全面轰炸，赚的也是日本人对 MS 的感觉钱。

所以像是东扯西唠刚刚开了个头的我也就该在这里煞笔打住了，一向以来只是想说一句话：抓住感觉，留住财富，生命只会更好不会太糟。好好珍惜吧！

谨以九月的无数大作遥祝大家快乐常在。

文／辽宁　宋海涛



DRAGON BAR

热血——感于玩《WINNING ELEVEN 4》

虽家中已有了五种版本的足球游戏，可一见到胜利足球 4 发售了，便迫不及待的去抢购，KONAMI 的游戏感觉始终是那样快乐激昂。

一上手，先是种博杂之感，原有继承下的系统有重大改进，选项众多，初见时眼花缭乱，忙了好一会。又精心制作了片头 CG，扩编模式，进入比赛，赛场大了许多，球员动作更细腻了（还加了晃人动作和射门取消设计）草皮颜色也有所刻画，电脑 A1 相对提高，防守格外卖力（常有禁区瞎铲人被罚点球和大步流星带球冲入自家球门之举）守门员异常神勇。但是初时感觉比赛节奏比起最终版慢了许多，控球、传球、断球、扑球、空切、射门都发生了大的变化，一上来很不适应，可能是 KONAMI 刻意模拟真实比赛的缘故。主要不满在于射门上，少了最终版狂风暴雨的进攻气势，经常久攻不下，破门乏术，反而是乌龙球、捡漏，混战中的远射和补射成了主旋律，本人较偏爱那种经过一系列精典绝妙技战术配合而达成门前华丽绚烂射门进球的感觉，故心里还是喜最终版射门的爽快感。

虽对胜利足球 4 在某些方面不满，但心理还是迷恋于它及昔日各系列，不仅仅是欢乐爽快，它还让我不止一次重新审视一下自己的足球观，足球理念，深刻品味其变幻的魅力，扪心自问为何自己只酷爱玩胜利足球系列游戏，因为有空档传球键△和快跑键 R1 的设计使它绝尘于其它平庸足球之作；因为它突出了阵型和技战术的重要性；因为它那鼓声和歌声混合的加油烘托（尤其是 J 联盟）无需太多赞美，KONAMI 足球游戏的感觉始终一流，只希望 KONAMI 能快点出胜利 4 改进版，让热血再次沸腾。

文／关通

一部不错的机器人 S・RPG

——我看《重装机兵 VALKAN2》

《重装机兵》（以下称《重》）的一代我没玩过，但也没兴趣玩（对 ACT 没兴趣），被《重 2》吸引是在看过电视上的介绍画面后的事。玩过之后，感觉“还真不错呢！”

我是被它的画面打动的，那么，就让我先从画面说起吧。《重 2》的地图画面设计颇为细致，景物仿真甚高，而机器人在不动时的小动作（其实是在观察四周环境），给人以很强的战斗感。SRPG 的地图做成这样，已是一流的了，但它仍有缺憾，就是那些多边形做得不很“结实”，在转视点时，经常会发现一些“浮”在空中的武器，而且近镜时会看见机器人的结构做得不够细致。

《重 2》有两种战斗画面，一是主观视点画面，二是外观画面。都给人以很强的临场感，而后者的镜头时远时近，紧张感极强，两种都设计得极为成功，很令人满意。

《重 2》的系统也是值得称道的。它采用了与《FRONT MISSON 2》相似的更换坐机和自己装配武器系统（其实它的画面与《FN2》也有几分相似）而且在此基础上加上了机种类型决定系统（其实《FM》系列也一向要决定角色战斗类

型，只不过《重 2》把这系统表面化了而已）。指令选择(PROGAM 选择）系统等不错的系统，而且攻防属性更是分类细致，种因繁多，真实感甚强。只是机器人种类数目都太少，而且对不同机器人的武装规定得颇死（最惨的机器人只可装两样武器，而且 HP 低，防御力低，又不能装甲板）。另外，令我十分不解的是，为机器人的电脑决定机器人的战斗类型怎么全对机器人的各项防御力，甚至 HP，重量(!?)产生如此大的影响？

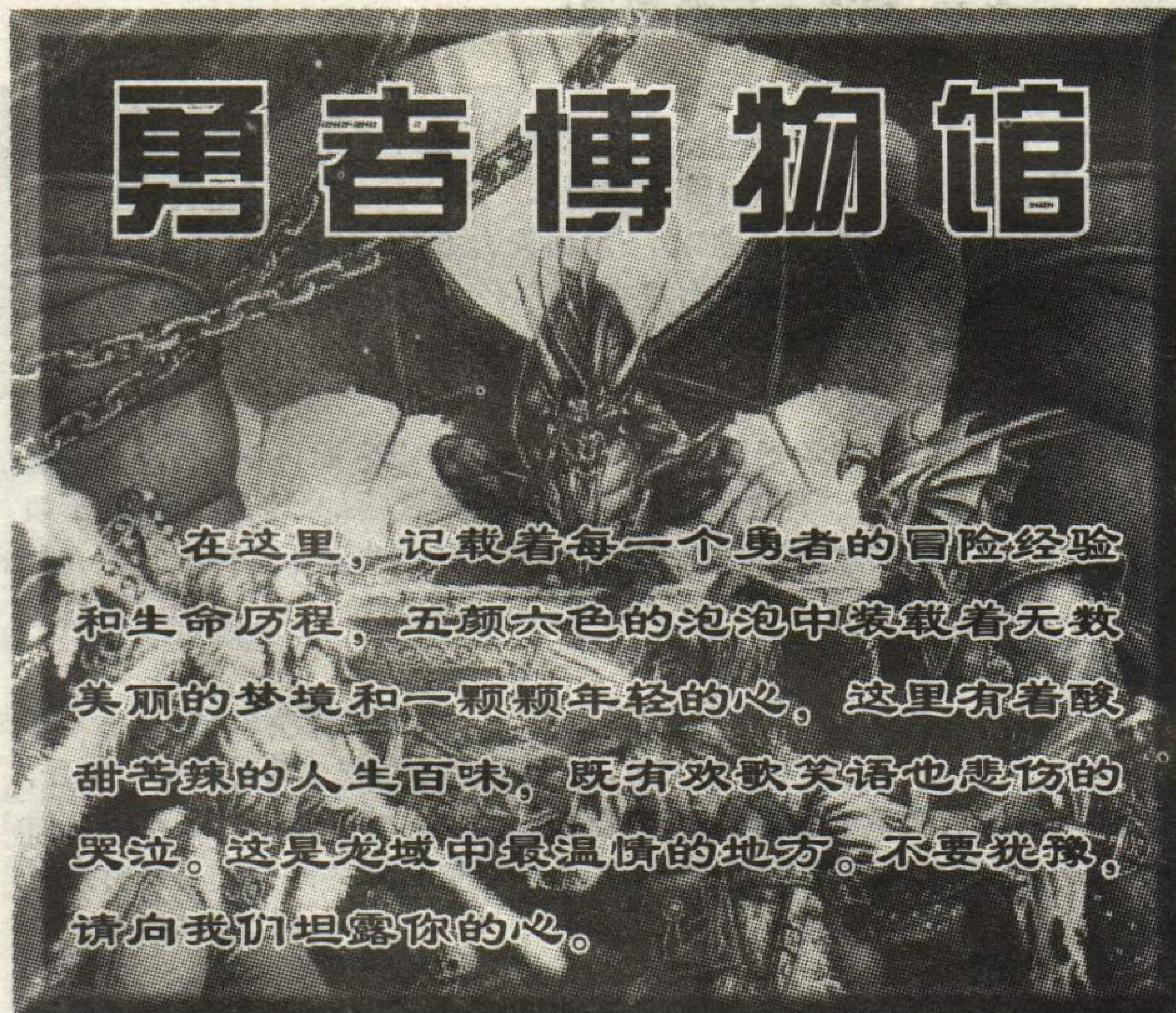
最令我不满的是《重 2》的难度设定。虽然系统的复杂化使人在游戏时要费多点心思，但战斗难度却是低得惨不忍睹，虽然敌人的能力颇高，但全部 敌人的 AI 都低得不像话，连集中兵力先打弱敌人和加 HP 都不会，更不必说布阵迎敌，战略撤退之类的高级战术了（大部分敌人明明可以攻击两次都会浪费一下 AP 只攻击一次呢！）一次战斗不用 30 分钟就完事，战斗起来的爽快感远远及不上以难度著称的《火焰之纹章》系列和《FM2》(敌人越强越要小心，越患得患失，就越爽！）。而 50 多场这些低难度战斗，令人十分乏味。不过话说回来，如果敌人 AI 够高 LASTBOSS 只怕是不可战胜的……至于每场战斗只能四人出战，敌人也至多五个，也实在是太少了。

情节设定方面《重 2》有点俗（又是不明敌人袭击，又是“背判”为主题），而且地球怎么会对一个在数年内发展起来的如此强大的势力毫无知觉?一有些不可思议。

《重 2》的 CG MOVIE 也能做得挺好，很多有迫力：人物设计不错，音乐也够震撼，但“NOW LOADNG”以及纪录所用时间实在是长得不像话。

总的说来《重 2》算是十分优秀的机器人 S. RPG 作品了，比起那场同一样人物打了一次又一次次次换汤不换药，连机器人也是永远的可恨的 Q 版的“猎扒萝卜头”大战，我是喜欢它得多了。总算是在《FRONT MISSION 3》出之前好好地开胃，热身过了。

文/SQUAEFAN



姓名：蔡晨　绰号：菜鸟　性别：男　年龄：18 岁
冒险时间：360 月－5 年
现在装备：FC，MD(坏损)，SS
最爱：SLG(三国系列，龙之力量) S. RPG(光明力量Ⅲ机械人大战)SPG RPG(仙剑)

看了 9 月份的勇者博物馆，忽然觉得自己 9 年 PLAY GAME 的经历十分特别，所以想谈一谈，交流交流。

第一次打 PLAY GAME 是有我 2 岁的时候，由母亲抱着去买东西，看见商店角落有一台闪烁着奇异光芒的电器几个小孩正在兴奋地操作，便祭起法宝，哭着闹着要玩，稀里糊涂便 GAME ORER 了，不过，这次经历改变了我的一生。

小学二年对父亲从同事那里借了台 FC，当时全家都抢着打小蜜蜂，想起父母当时的样子，再想想现在，心里真不好受，小学四年级，堂妹家添置了一台 FC，于是父母便不用到处找淘气的我了。

小学五年级终于有了自己的 FC，真高兴啊！初中碰到了同是电玩迷的祥兴，与剑锋。于是游戏三人组产生了。我们常常轮流买卡带，后聚集在家里（通常是我家）玩，从那时我接触了 SLG(霸王大陆)RPG(FFⅡ)，我真的心动了，原来还有这样有趣（RPG）这样自由的（SCG）的游戏，初一时向好友王昊买了一台 MD。(王昊对我的电玩生活影响最大的人先是用电玩杂志熏陶我又将 MD 买给我。）

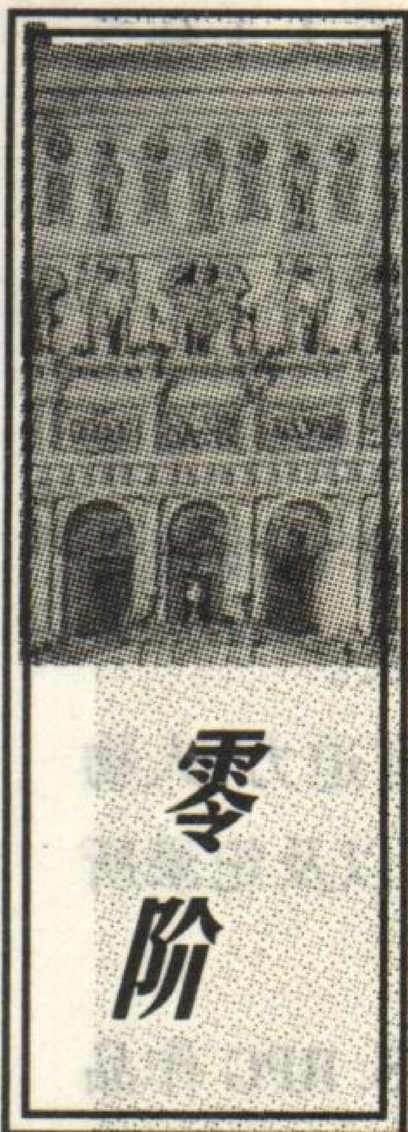
好景不长，初二便开始转入地下工作，父母全面禁止我买游戏了（包括暑假）。当时便开始转入地下工作了。先是偷偷打了柜子的钥匙，每当父亲不在就将 MD 拿出来玩，当时每天中午，祥兴与剑锋都来我就展开“梦幻模拟战”，进入“三国时代”，不知“光明与黑暗”，初二下用私房钱偷偷购置了一台 GB，地下工作展开地如火如荼，又认识了“机械人大战”。

电玩充实了我的生活，也给我带来了诸多惊喜，初中为了省钱买带常常饿肚子，也开始买二手卡带爆机后再卖出去，着实攒下了不少钱，我也成了同学口中勤俭的代名词同时思积了大量的电玩的知识成为同学购机购卡的军师。

高中时，我卖了 GB，凭着对 SEGA 的深厚感情明知土星在走下坡路却毅然将其买下。（偷偷地）先是开盖（电视）寻找场同步调节，二个半小时我才大汗淋离地在一个现眼的地方将其找到，而后又费尽心思将土星藏好。

购入土星后，我又向同学强买了他收藏了二年的“TV&PC”，我开始为其疯狂，原来认为“TV&PC”简介的是次世代游戏不实际，拥有 SS 后我认为只有“TV&PC”才是最好的电玩杂志。(现在想来创刊初期就以 SS，PS 为主，不舍不契终于得到大家的认同成为畅销的书刊走过三年，实在难人可贵)。

SS 已成昨日黄花但“TV&PC”仍是我的最爱“他”不仅介绍游戏新闻，新作，还大大增加了读者的参与性，电玩友神洲社创意之绝，做法之妙实在是前无古人，后无来者。



零阶

电玩同人馆

全面开放中

馆主默文

时近深秋，天气也渐渐变得寒冷了起来，但随着这两月的佳作不断上市，对于电玩的热情之火，想必依然还闪亮在大家心中吧。不管外界的评议改变了多少或者没有改变，对于生活在电玩这个精神世界中的人们而言，难能可贵的都保留着一颗赤子之心，从这一点而言，我们都是值得为自己感到骄傲的。大家来信中都对玩友神州社的趣味性给予了肯定，但想告诉大家的是，这并不仅仅是一场游戏，我们更希望大家在这场游戏中找到有缘的朋友，不光光在游戏中，而是在整个人生路途里共同谱写友谊之歌。我们同意会员在神州社之下开办各种俱乐部，就是出于这种意图，大家的神州社，最终还是得交给大家自己，我们鼓励所有会员积极参与到建设中来。另外，算是本人这个馆主对大家的恳求，希望大家在入社及参与活动时，采取规范的行为好吗？随着活动和会员人数的增加，经常熬夜处理社务是乐在其中，但苦思螟想这个会员是否第二次入会，或者因为会员申报等级不写编号而查遍所有会员，却多少有些不堪其累了，因此请大家务必遵守会规。玩友神州社的策划是陆续进行的，因此活动的复杂多样也确实对会员的理解造成了一定的困难，我们正在考虑编印一本指南手册，给需要的会员以帮助，但由于工作繁忙，得需要一段时间，请大家耐心等候。现在，我们正在慎重考虑的是，是否在明年将神州社活动会刊化，从而使会员拥有固定时间的通讯会册。但这样需要资金投入及很大的人力，究竟该如何运作，望广大会员来信为我们出谋画策。

本期已是99年的第十一期，下一世纪的“电子游戏与电脑游戏”也距离我们不远了，在每一个新年，杂志要得到全面的强化及革新，目前，我们有一些尚不成熟的想法在酝酿之中，但具体如何还得请大家等候及来信提出建议。在这个时候，上佳的建议对我们而言必不可缺，而一些有见地的批评，也异常可贵。我们始终认为，“T&P”是所有玩友的家，我们，也是所有读者中的普通一员，大家永远的朋友。祝我们一起，在世纪之交，塑造电玩的辉煌!

给《T&P》众小编的公开信

初见是很早以前了，当时我是住校，一星斯回家一次，每次回家路上总要在那个小小的书摊前停留半天，其实也曾经看到过《T&P》，但，不怕众小编以各种秘奥义攻击，由于封面实在有点那个，老土(抱歉，我词汇较少)，而本人又有点不知天高地厚的唯美，一直没有提起兴趣翻阅，更谈不上购买。

后来，非常偶尔的一个雨天，被困在书堆边的自己很无聊地翻起了《T&P》，出乎我意料的是，书中竟有一个《纵横四海》的栏目。翻了之后，一种文化滤过后的感动从心中升越，于是下决心，买了。虽然黑白图片的模糊和彩页的缺乏让我十分心痛(近来有好转，但革命尚未成功，同志仍需努力!)。

很感动于游戏之外的一些东西。

一直以来，就认为游戏也是一种文化，每每被别人驳斥时，总是淡淡地苦笑。也只能笑笑而已。深爱RPG的自己有些时候常被朋友不理解，他们不懂为什么一个小人在地图上走来去，你一刀我一刀他互砍会吸引我在屏幕前坐这么久。

其实这些故事让我感动的只有故事。我不在乎系统怎样，只要故事一如既往 精彩，于我，就已足够。于是，便很喜欢SQUARE。那蓝色的主色调，独特的世界观，一场场悲欢离合，仿佛星空中真的存在过这样一群人，他们真的陪我走过了很长一段岁月，让我现在想起来都是一种温馨的感动。

真是的，其实想说的不过量种心情罢了。在看纪念号时，心里有一种温柔又辛酸的感动，就好像久别的游子重又回到母亲的怀里。三年，三十六个月，说起的几个字，却是一段长长的时间。从《魔神!1440》到《CLAMP君》，从《EVA特辑》到《最终幻想的世界》，自己这样一边写着，一边静静地笑着，想起了那个初识的雨天，那么长的一起相伴的岁月。

让我感到幸福的感动的是你们的心。正象不在乎系统一样，在乎的是不经意流露的你们的心啊。感动于你们所构造的那种文化氛围中，记得第一次看《MACROSS特辑》时，怔怔地坐了一个下午。在那天的温暖的阳光中找回的或许是自己曾失落的爱与勇气吧。那年写留言时，写了一篇《可兽记得爱》的文章送给好友，她打电话来说，真的很感动。

其实让人们能够动心的本来也只有别人的心。

于是怀念以前《纵横四海》的单纯的梦幻了，那种带我的最初的感觉。怎么说呢?现在《纵横四海》似乎有点是各种各样的东西的堆砌了。诚然，象《圣典的谜与暗号》自然是经典之作，可是有些如《RPG世界的××××》，不是说，我不喜欢这类题裁，而是说，请你们再用点心，好吗?不要只是分成一、二、三，然后将你们搜集来的信息(也许找得很辛苦)，往里填。最后，有点象《××××完全手册》。

太重知识性而失去了趣味了，反而失去了“心”。

所以请你们把自己的心写进去，好吗?我宁可看你们的与我们一样的笑与泪，也不愿意这种《完全手册》。所以很欣赏BLUE，他的“主要活动范围”漫园别册是我非常欣赏的。

跟BLUE提个建议吧，可不可以适当地将设定资料更换为“经典动漫剧场”。介绍一些经典之作，最好用小说的形式。如果纯是图形，还不如算了吧，我宁可去看“动漫人物漫谈”去从一件件事情中去体会这个人物的心。单纯人物设定不如一个季度出一个专辑附送算了，或加一点钱作刊物可选附件，随读者自行挑选。

其实一直梦想着《T&P》分成两个部分。各以单行本出现，一本是纯游戏的，一本是以心情为主的文章。对自己生命中很重要的回忆的重现，对游戏的宏大故事的重演，以及自己的心。第一次看《纪念号》上PAN的文章时，心里真的很温暖。一种大家在一起的感觉。不知你们是否有意也办一个栏目，“讲述小编们自己的故事”。不 一定要搞笑，重要的是自己真实的心情。

以上为正文部分。下面为附录：(如果你们无时间，THEN……建议

①“漫园”增设经典名作剧场，详见正文；

②增设类似“实话实说”的栏目，讲述“编辑部的故事”

③新作实验场似乎不必侧重对系统的分折吧，那应该是全攻略的事。应以背景设定为主，从分折世界观，人物的特点与命运入手，给读者讲述这个游戏所力图展现的东西。我想不应该是画面有多华丽，系统有多复杂吧。

④天使领域无任何意见。但以前的游戏销售排行不知何删掉了。

⑤ GAME同人馆也无意见。但请不要再停载《抟页梦园》。解决方法嘛，辟如，减广告版面(杂志速死法?)哦，提起广告，不知在下有个方法是否可行?

不如把广告印成别册，不占正文，这样请需刊登广告单位自行负责各自版面，每月上交一次“稿件”，由杂志负责排版，这样，各单位可以用本单位自己的人才作出创意绝佳的广告也说不定，(绝无低估小编实力之意)。这样皆大欢喜。期待着……

二、祝福

平安快乐!(我对知己所用的祝福专用语)愿我们大家都好!

友：薛熠

99、8、24夜



◎默文道具屋的道具太贵了，但由于“别无二号，只此一家”玩友只好自认倒霉了，是不是可以开个分号找个代理商？最多给默兄提点成儿好了。当然，操作起来有一定难度，但……你老兄看着办好了。……突发奇想，默兄你和BLUE、E·T、GRAGON、ANGEL诸位老兄可以在一块幻之大陆上自立为王，各位社友要以经考核成为诸位帐下的骑士（当然是自愿了），也可以成为自由武士或成立佣兵团，于是战斗有了借口：诸如，王国间的战争，大陆强者比武大会，王国选拔赛等等。其中诸多细节，如直属骑士与佣兵团，独行侠的待遇问题，就要靠默兄和各位多动动脑筋了。

——天津 王弢

主编



STG TEAM

这真是一条可怕的建议，本来魔界之中都是些好事之徒，一边进餐都有可能一边口舌交战不休。如此一来，饭桌非变成流血的战场不可。但创意确属上佳，限于条件，我们目前还不能“裂土封侯”，但会有些类似的事件发现，请大家留意自己家中的信箱或以后的神州社专版。而武林大会已于本期发出会告。

默文



STG TEAM

◎文化内涵是杂志的一个突出特点，再加上一大批可谓才华横溢的作者加盟，让我感觉杂志品位是越来越高。在我眼中，这仿佛已不是一本电玩杂志，而是一本文学专刊。就连枯燥的攻略同样也可写得诗情画意，华美动人，更不用说“撷梦园”中的大作了，但作为一个保守派，实用主义者的我来说，还缺一点真正的实用成份。攻略毕意每次只能刊出一小部分，在我看来，不如解决一些琐事更实用。比如，杂志可特辟两项内容，专门解答玩友的一些琐碎问题，如玩友在攻关中遇到的难点、问题，或者游戏机出现的小故障。若各位编辑有能力可为其解答，不然可以悬赏解决，解答者予以LV·UP，岂不两全其美。

雪鹰



STG TEAM

——浙江 沈琪

如何加强杂志的服务功能是我们一直在考虑的但版画的问题一直没有解决。此项建议正式作为议事待参，相信会在不久后正式出现。

◎对贵刊的一些希望：贪心篇1希望你们能登全彩的攻略；2、旧话重烦，盼望小别册会升级成全彩；3、希望每期能“送大海报（贵刊是目前为止最有海报品味的杂志）。正常篇

PAN



穆雨波

1、希望“正室”中彩面的挑选能附合“潮流”'2、贵刊似乎已经放弃对周边的介绍了吧?3、什么时候会增加彩页呢?气绝篇1、是否考虑一下在杂志不加价的基础上送GAME光盘或GAME CD；2、要给每一位给《电子游戏与电脑游戏》来过信的人回信;3、在5周年的时候有“只要来信到编辑部都便可以免费索取当月杂志或纪念刊”。

——上海 王似怪

一阶

这样的读者直可称得上是“关怀无限，贪得无厌”呀。

◎贵阳赵明舜题：电视机+PS机+T&P=最棒的娱乐节目（条件：没有停电）。

◎希望开辟一个新栏目，专门由玩家们主持。每个栏目都会有一个编辑主持，那么，也必须有一个栏目由玩家主持。内容丰富，玩家们的游戏经历，内心感受，怎样进入GAME，有怎样的曲折等，让更多的人了解GAME、投入GAME，使玩家们互相了解，联系起来。现在由于许多都是初加入的会员们，那么默文可以选出认为在这方面有十分强、能力高的人来主持。但每个读者都应该有做主持人的权利，这必须与“玩友神州社”的筹划有关。

——湖北 潘攀

这种想法早已有之，请看下期“克里斯FAN CLUB”的试验。

◎山东（103号会员）孙魁将他假前考试情况做了个小结：快考试了——生化危机；考前晚上——寄生前夜；进考场——心跳纪念品；考试中——监考老师（红色警戒），我——沙丘2000（傻瞅两眼）；考完试——心跳回忆；拿成绩回家——真人快打。

◎开设一个别册，名为神州玩友界，专刊会员的活动情况。第一期DRAGON设定勇者手册；第二期BLUE设定魔导士手册；第三期ANGEL编定战斗及死亡方法；第四期E·T设世界环境、各地怪物；第五期默文上场主持大局，继其GAME同人馆后成为界王，也同时成为各地仕人志的联攻目标，谁让他的G最多，EXP最多，地位最高。标准的MUD形态，目标：打倒默文；第六期雪鹰，主持半边天特殊待遇栏目，以吸引更多的夏娃型玩友；第七期驰骋负责历史编辑要让其成为继电玩第九文

E·T





化，网络第十文化后的第十一文化；第八期……

——成都 王鑫

◉不知你们是否发现，你们的活动中忘了设置宝箱，其实我认为这是一个很好的想法，不必花钱就可得到秘宝或道具，来加强自己。对于宝箱如何获得，我想你们不难出一个方法来，如没有，可不定期举行一些知识竞赛摆擂台、攻擂台之类的活动来取得。另外 DRAGON 将降临，请允许社友们共同携手闯关，对敌。

——广东 陈继松

宝箱一般在迷宫冒险及战胜 BOSS 后获得，而本期公告的武林大会也专为提供会员取得宝箱而设。同伴仲间系统亦请见本期

◉鉴于本人与驰骋一样是历史及 SLG 魔人，所以谨在此要求驰骋介绍一下游戏中出现过的名武器，世界商人，欧洲著名武将，并且最好请绯雨·焱、杨薇莉等"银英派"为广大银英迷们来一篇银河英雄圣战史与之遥相呼应。

——泉州 吕中



"纵横四海"是个知识含金量很高的栏目，好的选题对于她而言，就是生命力之所在。我们永远欢迎像吕中这样的读者积极参与到我们的编辑策划中来。

◉我想说说现在神州社。道具，珍宝部分件件是天价，在游戏中真要如此，勇者早就死绝了，希望来一次货真价贱的"清仓大甩卖"，力争做到物有所值，并能让社友广泛参与基中，不是高层的内阁会议。"再就是战斗太"绝"，一旦死亡，必须重新入神，这不是打消社友，特别是初心者们的积极性吗？HP 为 0 了，由魔神中××、神父、僧侣隔一个月后赐 10HP 多好，则该大人亲和力马上 UP·UP(各编辑：快抢职位呀，不能手软)。总之，"玩友神州社"要成长，规则要完善，版面则要扩张。

——湘潭 李力

在神州社活动受到大家的欢迎的同时，确实也产生了一些问题，有关"商品售价"的问题受到关注，但请大家放心，我们会想办法提供给大家优惠的机会的，比如本月的"降价销售"及职业中商人一系的设置即是为了这个目的。而战斗部分，作为一个"RPG 游戏"是不可缺少的，其实大家仔细观察便能发现，只要慎重对待及活用会规，想"战死"也很不容易呢。

◉这里刊登的是 0319 号会员千佳为几项职业所作的形象设计。在编制指南手册时，我们可能会将所有职业及道具等图片化，欢迎大家投稿，凡采用者分别给与相应的 EXP。











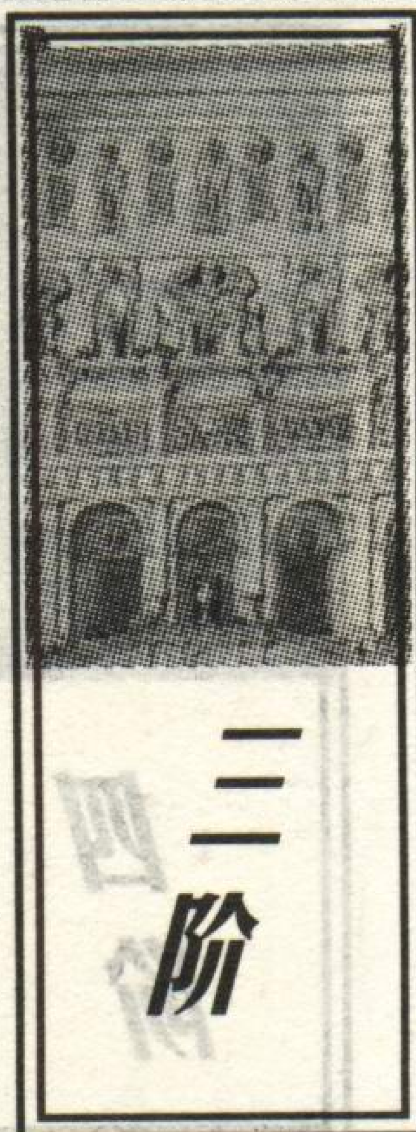
回音壁

七期的《风之惑星》写得很好。克罗特放弃生存的机会，穿越遥遥时空回到蕾娜身边，勇敢地面对死亡，愿与蕾娜一起渡过生命最后的美好时光。人的一生是无比渺小的，而克罗特做出这种选择，他的生命便 放出了最璀璨的光芒。而动力源泉就是他对蕾娜最伟大真挚的房屋之爱。这所有的一切，仅仅是一个无悔的选择，一个凄美的传说，还有"随缘"两字而已……

——请作者将姓名告知



名流会堂



电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	得分	累积分
1	八神庵(KOF)	435	3711
2	斯科尔(最终幻想Ⅷ)	428	1707
3	碇真嗣(新世纪 EVA)	301	1929
4	克里斯(KOF)	268	1929
5	草稚京(KOF)	252	1366
6	七枷社(KOF)	219	867
7	里昂(生化危机 2)	217	635
8	二阶堂红丸(KOF)	204	498
9	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	133	789
10	克劳德(最终幻想Ⅶ)	89	1500

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	得分	累积分
1	莉诺娅(最终幻想Ⅷ)	427	1463
2	绫波丽(新世纪 EVA)	398	2752
3	不知火舞(KOF)	359	1953
4	蒂法(最终幻想Ⅶ)	338	809
5	列欧娜(KOF)	335	1262
5	真宫寺樱花(樱花大战 2)	317	1688
7	莎米(KOF)	254	1349
8	艾娅(寄生前夜)	148	883
9	藤崎诗织(心跳回忆)	139	1299
10	玛丽(KOF)	80	516

电玩公司排行榜

排名	公司	得分	累积分
1	SQUARE	603	3487
2	SNK	569	2639
3	SEGA	402	1968
4	NAMCO	355	1317
5	KONAMI	347	1366
6	CAPCOM	311	1473
7	SCEI	122	361
8	KOEI	89	427
9	TECMO	50	209
10	NINTENDO	29	353

本月榜评

上个月是日本电玩业界的大日子，广受注目的著名厂商都推出了招牌作品，而更为重要的便是新世纪初总合实力最强的硬件 PS2 的正式发表，在那彼方是非常热闹的。但是，似乎我们的玩家更忠实于自己心中的偶像，榜单上的排名位置未发生大的变化，除了莉诺娅首占花魁外，其余的冠军依然是两张老面孔。近来一些大厂都越来越功利化，SQUARE、CAPCOM、SNK、BANPRE、KOEI 等，都将一些名作系列做了又做，所有机种上全面开花，让人有点厌倦。还是最尊敬 NAMCO，她无疑是业界最为敬业的公司，街机移植作品也异于他公司而超过 100%，同样创作认真的 TECMO 终于上了榜，值得庆贺。还是去练"SOUL CALIBUR"，等待 11 月 23 日 SQUARE 新作发表会的到来……

"梦野留踪"幸运读者

方吉　山东淄博临淄消防五中队　邮编：255400

第一投票对象：克劳德、绫波丽、SQUARE

沈培良　浙江省桐乡市濮院镇三美羊毛衫厂　邮编：314502

第一投票对象：斯科尔、莉诺娅、SQUARE

凌欣　北京北三环东路 30 号　邮编：100013

第一投票对象：斯科尔、莉诺娅、SQUARE

施华伟　上海市闵行区陈行镇三友一队　邮编：201114

第一投票对象：斯科尔、莉诺娅、SNK

王晶　辽宁省丹东市丹东二中高二(2)班　邮编：118000

第一投票对象：八神庵、玛丽、SNK

读者调查幸运读者

彭燕　四川省简阳市人大　邮编：641400

杜金伟　黑龙江省齐齐哈尔市 81145 部队警侦连　邮编：100013

黄若虹　上海市闵行区江川路 41 弄 16 号 504　邮编：200240

徐思　大连海事大学法学院海事 9711　邮编：116026

刘玉琼　长沙市雅礼中学　邮编：410007

玩友神州社

四阶



至今会员人数：994

因为本社活动较为丰富，不少新入社的会员反映希望全面了解各项游戏规则，为此我们考虑将编印一本指南手册，用以提供给会员方便，其中收录至此手册编辑日期止，所有的活动及 0001～1000 号会员的名录，需要的会员可给我们来信，随信附上 2 元邮费，即能获得。我们将在年底统一发出。

从目前的发展速度来看，下一个月会员人数将突破一千，为表示庆祝，我们将给 1000 号会员加上 10 级 LV. UP、100G 以及一些道具。此外，在第十二期杂志上市以前来信来电“购买”道具的会员，均给予 8 折优惠。而根据等级分累积标准第六条，于本期为 0001～0075 号会员中加上相应的 BOUNS 分，恕不详列。

神州社策划之六　转职路线图

满足条件即可转职，请会员自行选择职业。
在向高级职业转向时，仍拥有低级职业特性(必杀技或魔法等)。

平民 LV: 1

- 剑士 LV: 10（AT+3 DF+2）→ 剑师 LV: 20（AT+6 DF+5 修得必杀技－会心斩(AT10，－HP10)）→ 剑侠 LV: 30（AT+12 DF+8 修得必杀技－龙旋斩(AT20，－HP50)）→ 剑圣 LV: 45（AT+25 DF+15 修得必杀技－惊天一剑(AT40，－HP100)）
- 盗贼 LV: 10（AT+3 G+50）→ 山首 LV: 20（AT+10 G+100）→ 游侠 LV: 30（AT+15 G+100 得到三次回避战斗机会）→ 大侠 LV: 40（AT+20 DF+15 修得必杀技－乾坤啸(AT25，－HP100)）→ 宗师 LV: 50（AT+20 DF+30 HP 每回回复 15）；游侠 → 剑圣
- 骑士 LV: 10（AT+5 DF+3）→ 重铠 LV: 20（AT+8 DF+8 修得必杀技－双击(－HP15)）→ 弓骑 LV: 30（AT+12 DF+10 修得必杀技－飞虎煌(先攻，AT15，－HP40)）→ 飞骑 LV: 40（AT+20 DF+15 修得必杀技－电光(先攻，AT25，－HP80)）→ 龙骑 LV: 50（AT+30 DF+25 HP 上限+100）
- 僧侣 LV: 10（习得魔法－回复(HP 回复 50，－MP20)）
  - → 魔法师 LV: 20（DF+5 习得魔法－玉音(HP 回复 30%，－MP40)）→ 司祭 LV: 30（DF+10 习得魔法－明镜止水(HP 回复 100%，－MP70)）→ 主教 LV: 50（所有魔法攻击无效）→ 教皇
  - → 精灵使 LV: 20（召唤精灵(己方全体 HP 回复 50，－MP35)）→ 召唤使 LV: 30（拥有中级召唤兽(五系，暂不详列)）→ 大术师 LV: 40（拥有高级召唤兽(五系，暂不详列)）→ 教皇 LV: 60（DF+15 习得魔法－万物朝生(弹返所有攻击，－MP100)）
- 商贩 LV: 10（获 150G 可经营默文道具屋商品）→ 店主 LV: 15（获 250G 可经营宿屋）→ 巨商 LV: 25（使用金钱消耗 70% 可拥有下属商贩）→ 名贾 LV: 35（使用金钱消耗 50% 可拥有下属商贩并经营其他行业）→ 财神 LV: 70（成为神州社股东）

玩友神州社战斗纪实

0332 孟晴 LV14 V·S 0319 千佳 LV29(未作出行动) ———— WINNER IS 孟晴

孟　晴 LV14◊LV20 HP255 EXP255 MP255 AT25 DF22 100G　　千　佳 LV29 HP348 EXP446 MP446 AT44 DF31+15 24G

神州社策划之六　翁戴拉　战况报告

在与刻尔帕洛斯的战斗中，及时得到了三位会员的回应，经过了四回合的交战，成功击倒地狱看门犬，正式开始冒险，战果如下：

0059 吴建华 LV4～7 HP13/70 EXP70 MP50/70 AT7+3(莲花棒) DF9+4(胡服) 获还原丹 1(总数 2) 现有 27G 拥有召唤兽陵鱼

0096 孙　亮 LV6～9 HP47/92 EXP92 MP92 AT9+15(鱼鳞刀) DF 11+8(犀兜) 获还原丹一 现有 40G

0420 陈　斌 LV4～7 HP4/70 EXP70 MP30/70 AT7　DF9) 获还原丹 1(总数 3) 现有 27G 拥有召唤兽火龙

三位会员开始冒险，第一次移动 5 格，遇墨丘利，全体 HP 回复 50%（现各为 48，92，39），同时自动前行 2 格（1～3 格），遇伽拉多，吴建华得到俱舍草 1(HP 全回复两次)。

神州社策划之五——十二魔神

魔神降临



十二魔神 NO. 3 —— E·T

LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 各种介质
属性: 无
居住地: 未名星
赐福率: 40%
诅咒率: 40%
降临百分率: 2%(每年 11 月)

经历: 未公开

E·T 射线之一——χ 20%
效果: 全异常状态回复
解说: 缺乏资料

E·T 射线之二——α 20%
效果: 所有数值上升 10%
解说: 缺乏资料

E·T 射线之三——γ 20%
效果: 随机与高于自己五级之内的会员战斗
解说: 缺乏资料

E·T 射线之四——Ω 20%
效果: 每月 HP 下降 10% 直至 LV. UP5 级以上
解说: 缺乏资料

由于本期降临者为异星来客,所有就目前手头资料,尚无法完全了解。但近日听到传闻,E·T 会在某一时间挑选合己意的会员,带至异星遗迹中冒险,不知是真是假……

十月奇迹发生

山伏九字法: 0149, 石磊; 0173, 冯宁; 0405, 顾亮 ——半年内一次不死!

西勒努斯之缚: 0098, 王海军; 0229, 李强; 0493, 戴紫云; 0820, 王思捷 ——半年内上报等级暂时不加,直到解咒时一并加上!

百次拜庙: 0338, 罗星; 0512, 刘俊; 0911, 王巍巍 ——半年内每升级时减去一级!

巨人指: 0171, 杨晓峰; 0252, 陈鹏; 0259, 黄永锦; 0366, 刘松 ——MP50% DOWN, 但得到 18G!

赤口之日: 0203, 吴飞; 0468, 王晓佳; 0833, 付健健; 0874, 王鹏 ——三月内发生战斗必败!

未中诅咒: 0079, 黄可; 0708, 庄海杰 ——BLUE 授与魔法"金轮咒"(AT10, 消耗 MP20)!

神州社策划之综合篇

武林大会 — 仲间系统 — 附属组织

在会员们的推动下,本社将每年一度举行武林大会,以让天下豪杰会聚一堂。凡我社会员皆能报名参加,以每 10 级为一个分组区进行初赛,每区前两名将获得复赛权,以及 50EXP、50G 的奖励。复赛阶段每胜一场即能获得 10×n(n 为连续获胜场数)的 EXP 及 G,冠军得主将获得 300EXP 的奖励及神秘宝箱一个。在大会中若 HP 为 0 时将回复 1 格继续留在社中,而不作战死论;复赛阶段根据双方等级段差调整战斗次序及方法(如 LV20 余级的会员遇上 LV40 余级的会员,将能获得优先两回合的行动,余者类推)。从即日起接受报名,截止日期为 1999 年 12 月 20 日。

从本期起,会员可邀请与自己级别相差 10 级以内的会员成为仲间(被邀请会员有权拒绝),一同战斗及可互相给对方使用自己道具,一人仲间限两名,并且当一队仲间挑战其他单个会员时,此会员 LV 必须比队中 LV 最高者高出五级。结束伙伴关系由被邀请会员自行决定,邀请者无权中止。

0001 号会员薛一丹在我社同意下,将开办"CHRIS FAN CLUB"分部,详情请见下期。

TOP 10 神州社会员等级分排行榜

一.	NO. 0140	杨子江	LV. 64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF69
二.	NO. 0097	王琳	LV. 51 HP1050 EXP 1050 MP1050 AT105 DF53
三.	NO. 0001	薛一丹	LV. 51 HP1035 EXP 1035 MP 950 AT103 DF53
四.	NO. 0166	邹简	LV. 41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
五.	NO. 0011	张雷冬	LV. 40 HP700 EXP 700 MP 700 AT70 DF42
六.	NO. 0109	金扬	LV. 35 HP590 EXP 590 MP 590 AT59 DF37
七.	NO. 0315	王伊浩	LV. 34 HP463 EXP 560 MP 560 AT56 DF36+15
八.	NO. 0319	千佳	LV. 29 HP348 EXP446 MP 446 AT44 DF31+15
九.	NO. 0350	赵挺	LV. 23 HP310 EXP310 MP 310 AT31 DF25
十.	NO. 0309	张奥	LV. 22 HP290 EXP 290 MP 290 AT30 DF24

LV. UP!

NO. 0001	薛一丹	LV45~LV51 HP1035 EXP1035 MP950 AT103 DF53 286G
NO. 0012	刘吉伟	LV1~LV11 HP121 EXP121 MP121 AT12 DF13 44G
NO. 0014	徐大海	LV2~LV6 HP60 EXP60 MP60 AT6 DF8 20G
NO. 0027	邹满乐	LV3~LV7 HP79 EXP79 MP79 AT7 DF9 24G
NO. 0060	陆益	LV5~LV9 HP95 EXP95 MP95 AT9 DF11 22G
NO. 0067	何冰	LV6~LV11 HP115 EXP115 MP115 AT11 DF13 40G
NO. 0084	邬晓青	LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO. 0120	伍玉强	LV8~LV10 HP103 EXP103 MP103 AT10 DF12 44G
NO. 0148	黎海涛	LV3~LV14 HP165 EXP165 MP165 AT16 DF16 52G
NO. 0153	张剑虹	LV1~LV10 HP110 EXP110 MP110 AT11 DF12 40G
NO. 0162	梁宇衡	LV1~LV2 HP29 EXP29 MP29 AT2 DF4 6G
NO. 0184	吕中	LV1~LV5 HP57 EXP57 MP57 AT5 DF7 18G
NO. 0282	李展宏	LV7~LV13 HP145 EXP145 MP145 AT14 DF15 28G
NO. 0315	王伊浩	LV33~LV34 HP463 EXP560 MP560 AT56 DF36+15 126G

本期所公布的 LV. UP 名单未包括所有升级的会员,因版面所限,参加 FAN 园和得到 BOUNS 分的会员不于此公布,若想了解自己情况,请来电查询。

露天广场

玩友神州社 会员通讯交友录

N0001 姓名：薛一丹 别名：B.C.S丹(还有别的)
地址：广东省惠东县平山镇解放中路282号
邮编：516300
爱好：克里斯、电玩、画画(还有别的) 特长：做梦(梦见克里斯)
附言：嗯？不知道吗？《CHRIS FANS CLNB》已经开始招募了呀！一定要留意《T&P》呀！
怪癖：严重恋童癖！(对象10岁以上)还有别的

N0007 姓名：魏鹏
地址：黑龙江省牡丹江市电信四分局测量台
邮编：157000 爱好：电玩、漫画、收集有关的书籍
特长：连续作战48小时不吃不喝。
附言：我现在缺《电了游戏技巧5》《电了游戏广场2、3》如果你不需要他们请让给我。

N0009 姓名：刘冬
地址：河南省商丘市梁园区凯旋中路435号 宋国商场
邮编：476000 爱好：科幻、电子游戏与电脑游戏，收藏等特长……
E-MAIL：ld472@371NET
个人论坛网址：HTTP://sfw99. abc. yesite. com

N0012 姓名：刘吉伟 别名：无
地址：武汉市青山区27-16-18号
邮编：430080 爱好：动漫画、各种游戏、足球、吃冰淇淋等等
特长：打足球游戏十二小时不休息(有害身体，请勿模仿)
附言：游戏是舟，既能载人漂洋过海，又能令人落入茫茫大海之中。只要你能把握好去向，它就能带给你惊奇。

N0027 姓名：邹满乐 别名：FM
地址：南昌市北就西跌437号江西师范大学99音乐系本科班
邮编：330027 爱好：电玩、电脑、足球、看书、篮球、看电视、日语、美术、AVG
重视：笔记、钱包、某某
特长：画画、收集钱币、音乐学
附言：人生好比一场大游戏，每个人都是主角但要牢记的是如何毫不遗憾让我们彼此珍重

N0029 姓名：沈琪 别名：皮球 性别：男(别搞错)
地址：浙江省湖州市南浔镇南西街65号
邮编：313009 爱好：格斗游戏、漫画、摇滚、篮球
特长：篮球(居然不是GAME!)
附言：八神我永远支持你！还有，全国玩友们，《T&P》杂志是你们唯一的无价之宝，相信我没错的！

N0030 姓名：闫金华(不是闰金华)别名：NIGHTMARE
爱好：TV GAME、科幻电影、特长：KOF自估实力：八级
地址：河北省石家庄市第四十一中学高三四班
邮编050081
附言：希望与天下游戏爱好者成为朋友。并希望各位找我切磋一下KOF以相互提高技术。

N00060 姓名：陆益 笔名：MAI 出生年月：1984、6、1
性别：男 爱好：收藏关于舞的一切资料
地址：上海市东大名路1027弄27号后门
邮编：200082 特长：电玩(舞登场的所有游戏)
附言：从道场舞到战场，穿梭NG英雄舞台：燃烧正义之火，华丽杀招纵横：超人气美少女，永远的"日本一"：为爱而战的风情女子，SHE IS MAI SHIRANUI!

N0033 姓名：赵威 别名：YZK
地址：上海市杨浦区阜工路1100号 企9701班
邮编：200093 爱好：MAGIC
特长：用感觉做选择题(正确率达70%)
附言：对于游戏只有一句话"I'm too involved now"!

N0038 姓名：平佳鑫 别名：PLUTO
地址：上海松江区莱花泾74号
邮编：201600
附言：久以前就与你相识了，不是吗？你那充满青春朝气的性格己久印于心，年年等你，我的麻宫 雅典娜……

N0039 姓名：党敕 别名：冥王星，UFO
地址：上海市报春路388弄新梅花苑63号106室
邮编：201100 爱好：玩游戏；旅游；摄影(像)
特长：剧本写作、电视、戏剧导演及制作
附言：人生就是一次游戏，每个人都在扮演着不同的角色，在一个现实的空间里去实现不同的梦。

N0040 姓名：张仁坤 别名：DREAM DOY
地址：河北省唐山市路南区立新西楼101-1-203
上学时来信请寄唐山市第二中学三〈五〉
邮编：063000 爱好：篮球 特长：RPG的迷题
致特瑞：摘下帽子，转过身去掷向对手，大声呼喊；"THAT'S OK!"的你，是我永远的偶像。

N0066 姓名：陈胜 性别：男
生日：1981年12月20日 性格：开朗
邮编：443000(家)435000(学校)
电话：0714-6293314(学校)
笔名：大头仔
爱好：游戏、音乐、漫画
联系地址：湖北省黄石市财贸学校9708班(学校)
湖北省宜昌市西陵区珍珠路54-5-119号(家)



以上所登是0024号会员设计的会员证式交友录，非常别致。此次请101——150号会员来信。

本月幸运会员

0013 赵睿
0017 田园
0018 朱君
0024 印小舟
0026 刘洁
0067 何冰
0084 邬晓青
0110 梁勇
0154 陈树
0201 王锟
0226 吴梅
0254 王鑫
0308 徐迟
0327 谭淑芬
0404 刘立勇
0535 苏佳
0584 程凯
0611 丁一丁
0652 杨芳
0891 吕林玲

以上20名会员均可得到10G



空中花园

夜光

柳梦园

我何时才能得到解脱？为何我必须走这条突宿命的道路？如果你死亡，能改变这一切不平吗？

是血之宿命联系起你我，草雉京。我生存的意义就是何杀死你……

一阵莫名的燥热中，我醒来。不知自己睡了多久，也不知全身的伤痕是否依然？奇怪的早晨，我对任何事都漠不关心，是因为阳光太刺眼了吗？才使得在这阴湿的房中，充满着太阳炙热的味道。

暗灰的天花极逐消晰，我慢慢适应了房中的光亮。

环顾四周，灰白的墙面，简单到单调的摆设—这只是个让我避风挡雨的地方，冰冷的设有感驻足的空间。

有什么改变了？我自问，是什么？

猛然冲至镜前，掠过眼睫的红发，在阳光中闪现出诡异的色彩—这是我的标记—天生被打上诅咒的烙印，亦如我的血。

目光停留在眼角正千痂的伤疤上，脑海中立即翻诵起一些不连贯的记忆，仿佛突然被冲除的封印，真实地浮现于眼前……

他被血染红的瞳，很可怕，却突意盈盈地盯视我戾气的眸子，不断诵出血水的嘴张舍着，隐约听清一句；"……你……你满意了吗？—八神……这是你要的结局……"。

我默然地看他喷出一口血污，如飞散的红色珍珠溅在我身上，滚落一地的惨淡，映出殷红的色彩，向前俯倒，俯倒……金色的太阳之轮，被最后一团烈焰燃着，舞动起来；在我眼前，在无声的空气里，舞动起来……

这不可能！

我瞪大了以眼，仔细地串联起那一幅幅残破的画面。黑浓的发，染红的瞳，象征勇气的白色头带，以及最重要的—黄金的太阳之轮，还有……火焰—与我对立的，对应阳光的幻影火焰！

草雉京他真的死了吗？败在我手中了吗？

镜中只有一张震惊的脸，被红发遮住了眼，不见任何神色。

这熟悉的路，挑战京的路，聚集起我怨恨的路，此刻为何让我产生退却的懦弱之心。

曾经，肃杀冷酷的气势已隐设在冷冷的风中。只因此行这毫无目的？还是已没有人在尽头霸气十足的等待？

不！今天要证实他的生死，嘲笑他愚蠢的失败，只是……只是如此。"

远远地站在街角，我感受到自己紧绷的神经—无法再往前了。远处身着白衣黑衫的人们已证明一切，我为何仍呆在原处？

脑中是一片空白，又浮现起一张张似曾相识的白照片，却糊涂到无法看清……被诅咒的血，无法打破的血之宿命，祖先的盟誓，昨日的仇隙，未愈的伤口，无数夜的煎熬，所有的一切都被埋葬了吗？草雉……京?!

我自出生以来一直盼望的一天，就是这个样子的吗？可你最后的笑，来血的瞳中闪过的星芒与那团本该消失的火焰，像梦魇般交织一起，呈现眼前一交替变化，出现……欲折磨我吗？

"你这个混蛋，还敢来这儿？"人声随着拳头一同扫来，"雷光拳！"

谈蓝色的电光像积压后的愤怒，在我面前爆烈出火星，擦亮一张悲愤欲血的铁青的脸。

一瞬的迟疑后，我几乎是惯性地颓躲过他致命一击。拳风擦过鼻尖，透过飞起的额发，今我一阵酸麻。

"凭你也想向我挑战？"我习惯性地挑眉，接着爆发一阵疯狂的笑。手中墨蓝的火焰扭动起来，像诡艳的毒蛇，"滋滋"地转变为极深的柴色，又陡然竖立成一束蓝柴的邪光。

面前高瘦的人影渐而与他重合至完全合二为一。我的血瞬间沸腾起来，"让我，杀了你吧。"

"住手！"一个高大伟岸的身影挡住了这方的阳光，低沉的嗓音传人我的耳中，"今天，请你给京一点安宁吧。"

"伯父！怎么能这样放过他—"发出不平的叫嚷声，红丸蹙起眉头。

他的身影蓦地化作一片白光消散，瞳孔里映出的是不同于他的红丸的脸。蓄势待发的魄势似欲从黑衣劲装包裹中喷薄而出的红丸，发出了在KOF大会上未曾有过的杀意。强压下的怒火，与在风中飘动的披肩金发，怪异地拼溱成半途僵止的身形。而眼中的悲伤，转变成越来越深浓的憎恨，反射出我的影子。

"你死我亡的决斗，是他俩逃不开的命运啊。"无奈的长叹方才让人记得他也是个步入中平的人了。

听见红丸沉重的呼吸变透缓。最终他转身离开。

"真叫人扫兴。"我摊开双手，一脸讥诮。

柴舟沉默地望着我的眼眸，像想取出什么似的一脸认真的神色。"结束了，八神！"这是善意的忠告？这的利用父辈的平和设下的陷阱？

"结束什么？"

你无法再使用火焰了吧。"

"开玩笑！"我又是一阵大笑。但是我撞上飘乎的蓝焰时，笑冻结在脸上变成难形容的情。是幻觉吧，火焰—熄严灭了！

跪倒在地，我无法相信眼前的事实—我的火焰?!

"草雉家的阳之火，与八尺琼……儿神家的阴之火是相对的力量……"

他幽幽的声音延绵着扩散开去，越来越远……

世上最强的火焰，背负着永世的罪换来的力量，为了打败宿敌草雉而诞生的我。此时，只有绝望。与火焰熄来的幽光一起绝望……

是以怎样的心情踏入这片墓地的呢？定睛看他的照片，是令人厌恶的笑，特属于犹如站在荣誉峰顶的京的笑。只有太过年轻的脸与这冷灰的凄寂很不协调。

真想把你从木棺中抓出来啊！为何你要带着我的火焰一起走呢？你的笑想证明些什么？……这是不可能的事，我怎会离不开对你恨意的执着？

面无表情地看着他的墓场，想象着他沉睡的样了。沉寂的四周，只有风中摇曳的野草含着一丝动感。

不是我要的感觉，这一切—的确希望他死，的确很喜欢草雉京不存在的世间。可一不是这样的感受。

几乎没加思索就向脚步声的方向袭去—我已没有所谓的顾忌。所有的人，生命，都与蝼蛇无异—何况，他(她)打扰了我一心烦意乱的我！

动作突然僵住了。也许是那方向的暖风轻轻地吹来；也许是讽讽的草木摩擦声振动了我的骨膜；也许—是这令人神往的幽雅淡香，因凝结了过多的愁痛而使我顿生怜惜?!也许，这一切成了温柔的阻碍。

旋身，我讶异于她的平静。那小巧的唇甚至弯起一个漂亮的弧度。虽然苍白的脸色不再健康红润，但决不是无望的表情。

"我知道，你一定会来的。"她络了下短发，很肯定地说，"你真想靠继续恨他，而找回火焰吗？"

一段良久的沉默，她无畏地盯视我沉淀下怒意的双眸，仿佛已洞察一切。

"伯父很狡猾嘛。他知道你的孤独。没有目标，你就无法燃起火焰了。这与血什么的无关！？她莞尔，矛盾是不能独立存在的，这点你清楚吗？换句话说，你是为了京才燃起火焰的。"

"你杀人后也会大笑吗？她仍是保持着平静，杀了我，我想京很想听你的笑声。他说那是唯一流露你无助与单薄的时候。

我动了动嘴唇，她却在我喉间发出声音前轻声笑起来。

"我才不是那种失去恋人就要去死的肤浅女人。但——我真的羡慕你。他那耀目的光恐怕只有黑暗才能暂时遮掩住风——你才是与他命中相遇的人。

我，不同于他的世界，甚至没有勇气面对那种光辉……仅管，仅管是那么地爱他。"她别过脸，任由两行清泪淌过秀丽的脸庞。

我听见自己关节发出的"咔咔"声，似乎无法保证她能活着离开……这种不理智的念头，难道是因为——她说出了真像？

"你不恨我吗？"冷哼着，我全然未察觉这是最后的防线。

"不错，恨不得杀了你。但那有什么意义呢？我不想做因恨而陷入孤独中的人。况且离开是京自己的决定——他对无休止的追斗失去耐心了 。而你盲目到顽固！所以，他才带离所有纷扰，给每个人最好的结果，特别是你。只有我，是个例外……

我的防线被打破了！

胜者的喜悦，强者的高傲，都在她闪着泪光的笑脸前彻底——崩溃！

一战胜草雉的我，竟会满含着完全被打倒的悲怆?! 为什么他的死没有带给我解脱？难道，血之宿缘是打不破的宿命？我注定一生背负着罪愆吗？

草雉京，你错了。这，不是我要的结局！

这是场恶梦，是恶梦?! 应该忘记，必须忘记！

猛地睁开眼，发现自己不知何时抑止了呼吸。深吸口气，还是那种微微发老的阴湿气味，头很痛，像有针在刺，有硬物在敲。

走至镜前，吃惊地望着镜中的自己——被泪水与汗水模糊的笑?!

昨晚发生了什么？或许是——可恶！什么梦让我如此狼狈？

把脸埋人清水中，甩开统统不适，冰凉的水温浸透全身。

望着镜中自负的脸，勾起了无情的冷笑，"草雉京，今天也是杀死你的好日子呢。"

这样的争斗要重要多久？何时才是宿命的尽头？我与你都盼望别人的救赎，可这无法改变的血之宿缘，使我永生永世都在伤痛中纠缠不休。

若你想结束一切，就得与我共赴黄泉。因为，我们只有才能一人苟活于世的呀，草雉京………

文：上海 XM

格斗秘笈 修定版 隆重推出

不可错过的收藏机会，通往格斗王者宝座的最佳捷径！！！



240页+120页=360页超豪华组合

定价仍为22元

10月上旬已然面市！

自本广告刊登以来，各界玩友纷纷来信来电查询“修定版”的具体上市日期。本编辑部考虑到99年上半年并未有较有影响力的格斗游戏推出，为了能够确保“修定版”的内在质量，能够把最新的格斗GAME的魅力完全介绍给玩家，所以我们决定将本书的出版日期略向后延。现在可以告诉大家的是，“修定版”将是包含了“格斗之王'99”等超级大作的究极格斗GAME指南，其内容之精彩绝对可令所有读者满意。

邮购地址

北京市清河邮局062信箱

邮购部(收) 邮编:100085

咨询电话:010－62924382

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至：北京清河邮局062信箱 邮购部 邮编：100085，进行购买，每本书请附2元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价:28元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22元	《三周年纪念号》 定价:6.5元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'98下半年合订本》 定价:28元	《电子游戏技巧7》 定价:10元	《梦幻总动员》 定价:20元
《电子游戏广场7》 定价10元	《电子游戏广场8》 定价:10元	《电子游戏广场9》 定价:10元	《电子游戏与电脑游戏》99年8月号 定价6.5元
《电子游戏广场10》 定价10元	《电子游戏与电脑游戏》97年4月号 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》97年10月号 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》98年2-7月号 定价6.5元
《电子游戏与电脑游戏》96年12月号 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》97年6月号 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》99年1月号 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》99年8-10月号 定价6.5元

以上书目，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：北京市清河邮局062信箱 邮购部 邮编：100085

②注明邮购书名及册数(另加邮费2元)，字迹清晰工整地址详实以免误寄。

③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要，现招聘下列人员：

1. 文字编辑一名。要求：30岁以下，大学本科以上学历，吃苦耐劳，认真负责。
2. 日语翻译一名。要求：30岁以下，大学日语专业学历，对电子游戏有一定了解者优先。



SNK VS. CAPCOM

机种:ARC、DC　类型:对战 ACT　厂商:CAPCOM　发售日:未定

这可以说是对战游戏迷多年以来的梦想，令 SNK 和 CAPCOM 两大格斗阵营中的著名角色进行一次幻之对决，其过瘾的感觉恐怕将会达到一个史无前例的高度。此次的“SNK VS. CAPCOM”采取了 2D 的形式，初期虽然只公布了 6 名角色，但相信随着开发的进度将会有更多的深受玩家喜爱的角色出现在这款作品中。

梦幻般的 2D 对战格斗游戏终于公开!









首先公开的 6 位角色!



















目前公开的游戏画面中，主要是以“街头霸王 ZERO”系列的背景为主，但相信战斗的舞台绝对不只于此。此外，由于两大公司人物设定形象的差异，角色的协调感还有待调整。待其真正发售时，这一切相信都会有令人满意的改变。

ISSN 1005 250X





■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039/G3

■定价:6.50元